

HIPERMEDIACIONES:
LA CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDADES COLECTIVAS DESDE
GTA: SAN ANDREAS

JESSICA BIBIANA QUINTERO HERNÁNDEZ

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS-UNIMINUTO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
PROGRAMA DE COMUNICACIÓN SOCIAL-PERIODISMO
BOGOTÁ D.C.
2017

HIPERMEDIACIONES:
LA CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDADES COLECTIVAS DESDE
GTA: SAN ANDREAS

JESSICA BIBIANA QUINTERO HERNÁNDEZ

Trabajo de Investigación propuesto como requisito para obtener
el título de:

COMUNICADORA SOCIAL - PERIODISTA

DIRECTORA: NATALIA MONTEJO VÉLEZ

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS-UNIMINUTO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
PROGRAMA DE COMUNICACIÓN SOCIAL-PERIODISMO
BOGOTÁ D.C.
2017

AGRADECIMIENTOS

Un agradecimiento muy especial a mi tutora Natalia Montejo Vélez cuya dedicación, apoyo y orientación fueron decisivos para la realización de esta monografía. Asimismo, quiero expresar mi gratitud a mi mamá, ya que sin su apoyo de manera incondicional no hubiera podido cumplir mis metas propuestas. Además, gracias a la Corporación Universitaria Minuto de Dios-UNIMINUTO que me abrió sus puertas para hacer de mí una mejor persona para la sociedad. Así como todas aquellas personas que de una u otra forma colaboraron en la realización del presente proyecto de investigación.

TABLA DE CONTENIDO

ÍNDICE DE TABLAS.....	6
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	6
RESUMEN.....	7
ABSTRACT.....	8
INTRODUCCIÓN.....	9
CAPÍTULO I: HIPERMEDIACIONES DESDE <i>GTA: SAN ANDREAS</i>.....	12
Así fue como todo comenzó.....	12
<i>Grand Theft Auto: San Andreas</i> y su analogía con la realidad.....	15
Un videojuego polémico.....	18
Algo más que un juego de acción.....	21
Hipermediaciones: ¿una interacción que construye identidades colectivas?.....	25
CAPÍTULO II: ¿POR QUÉ ESTE <i>GTA</i> Y NO OTRO?.....	26
Una narrativa que transporta al jugador a otro mundo posible.....	26
Nuevos lenguajes desde <i>GTA: San Andreas</i>	28
<i>GTA: San Andreas</i> no ha pasado de moda.....	30
CAPÍTULO III: ¡LLEGARON LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS!.....	33
De lo análogo a lo digital.....	33
Una nueva industria en ocho generaciones.....	34
<i>GTA: San Andreas</i> ha llegado para quedarse.....	36
CAPÍTULO IV: UNA MIRADA HIPERMEDIÁTICA.....	39

De narrativas a hipermediaciones.....	39
Identidad y cultura: Una pareja inseparable.....	44
Signos en los videojuegos.....	47
CAPÍTULO V: EL MÉTODO NACE DE LA INTERPRETACIÓN.....	52
Antes de un primer acercamiento.....	52
El lenguaje: un elemento clave para interpretar.....	53
Para entrar en acción.....	55
CAPÍTULO VI: EL PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DE.....	58
IDENTIDADES COLECTIVAS	
Los elegidos: una comunidad que mantiene vivo a <i>GTA: San Andreas</i>	60
Lo que define a un <i>gamer</i>	63
Los signos de <i>GTA: San Andreas</i>	68
El <i>nickname</i> : un signo de identificación virtual.....	74
Lo que implica jugar <i>GTA: San Andreas</i>	76
¿Por qué seguir hablando de <i>GTA: San Andreas</i> ?.....	79
Las dos interacciones que construyen identidades colectivas.....	81
CONCLUSIONES.....	83
REFERENCIAS.....	86
ANEXOS.....	90

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.

Rangos Metascore.

Tabla 2.

Íconos de GTA: San Andreas.

Tabla 3.

Símbolos de GTA: San Andreas.

Tabla 4.

Dialecto *gamer*.

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1.

Calificación de Vandal.net a GTA: San Andreas en PlayStation 2.

Ilustración 2.

Calificación de Vandal.net a GTA: San Andreas en PC.

Ilustración 3.

La integración conceptual en GTA: San Andreas.

RESUMEN

Los crecientes avances tecnológicos y las revoluciones digitales que han surgido a lo largo de la historia han dado lugar a la aparición de nuevos medios de comunicación, como los videojuegos. Estos han impactado fuertemente los estilos de vida de la sociedad, especialmente de los jóvenes, ya que ellos han sido, desde su origen, sus mayores consumidores. Asimismo, las formas tradicionales de interacción han sido modificadas, de modo que, se ha pasado de interactuar en un entorno real a un contexto virtual.

Tal como se evidenció en el videojuego GTA: San Andreas, pues este acopló algunos elementos gráficos y narrativos de los que carecían otros. Estos han permitido la aglomeración de algunos jugadores que comparten ciertos fenómenos socioculturales y que ocupan y modifican dos territorios, uno físico, en el que interactúan de manera interpersonal, y uno virtual, en el que la interacción se da con el videojuego.

Este último, muestra una historia ambientada en el año 1992, en Los Santos, San Fierro y Las Venturas, tres ciudades ficticias que representan la realidad histórica de Los Ángeles, San Fierro y Las Vegas, respectivamente. Allí, el jugador se configura dentro del rol de un pandillero afrodescendiente y delgado, con la posibilidad de modificar ciertas características acordes a sus intereses personales.

Palabras clave: GTA: San Andreas, videojuego, hipermediaciones, identidad, interacción.

ABSTRACT

The increasing technological advances and the digital revolutions that have arisen throughout history have given rise to the emergence of new media, such as video games. These have strongly impacted the lifestyles of society, especially young people, since they have been their biggest consumers since its inception. Also, the traditional forms of interaction have been modified, so that has gone from interacting in a real environment to a virtual context.

As evidenced in the video game GTA: San Andreas, as this coupled some graphic and narrative elements of those who lacked others. These have allowed the agglomeration of some players who share certain sociocultural phenomena and occupy and modify two territories, a physical one, in which they interact in an interpersonal way, and a virtual one, in which the interaction occurs with the video game.

This last one, shows a story set in 1992, in Los Santos, San Fierro and Las Venturas, three fictional cities that represent the historical reality of Los Angeles, San Fierro and Las Vegas, respectively. There, the player is configured within the role of an afrodescendiente and slim gang member, with the possibility of modifying certain characteristics according to his personal interests.

Key words: GTA: San Andreas, video game, hypermediation, identity, interaction.

INTRODUCCIÓN

“El mundo actual está envuelto en una nueva forma de sociedad llamada la video-esfera, que está ‘encerrada’ en imágenes producidas por los medios de comunicación”.
(Mcluhan y Powers, 1993).

La comunicación es un proceso simbólico que está mediado por la interacción social y que cambia constantemente. Este contribuye a la construcción de nuevo conocimiento y es fundamental para generar intercambio de sentidos y construir culturas. Con los avances tecnológicos, la comunicación se ha visto directamente afectada, ha pasado de la oralidad a la escritura, de la escritura a la tecnología análoga y, luego, de lo análogo a lo digital.

De esta manera, la tecnología se ha encargado de materializar diferentes cambios sociales, los cuales se han hecho visibles tras la construcción de nuevas relaciones y nuevos usos (Barbero, 1987: 153). Esto ha significado la transformación de los modelos originales de los medios de comunicación, permitiendo el surgimiento de lo que, en la actualidad, se denomina las nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC). Estas “expanden las posibilidades de la comunicación, generan nuevas culturas y posibilitan el desarrollo de nuevas habilidades y formas de construcción del conocimiento” (Buxarrais y Berríos, mayo de 2005), tal como lo hacen, por ejemplo, los videojuegos.

Desde la llegada de los videojuegos, en la década de los 70, su evolución no ha cesado, a tal punto que ahora son catalogados como nuevos medios de comunicación e interacción. Además, son constructores de una representación colectiva, la cual es producto de dos realidades, una virtual (la del personaje) y

una no virtual (la del jugador). En la virtual existe una recreación de una realidad social, cultural e histórica. Este es el caso de GTA: San Andreas, un videojuego que adaptó la realidad histórica de tres ciudades de Estados Unidos, Los Ángeles, San Francisco y Las Vegas, a diversas plataformas digitales, reconfigurando sus contextos y problemáticas.

Por esta razón, para el desarrollo de este proyecto de investigación se tomará como base el videojuego titulado GTA: San Andreas. Este, desde su lanzamiento, ha generado polémica en la sociedad, ha sido condenado y hasta señalado de inmoral a causa de su narrativa. Sin embargo, los jóvenes han aclamado su llegada y, hoy en día, a pesar del tiempo transcurrido, a algunos les sigue gustando e incluso fomentan la interactividad con él, por medio de comunidades *gamer* y de diversas reuniones en las que el tema central es este videojuego. Lo anterior no pretende defender o condenar a GTA: San Andreas, se trata, simplemente, de mostrar aquellos elementos que han impulsado a algunos jugadores adoptar una cultura y, por ende, a pertenecer a una comunidad *gamer* como la seleccionada.

Es por esto que a través de este proyecto se busca ahondar en la posible construcción de identidades colectivas que resultan del proceso hipermediático (interacción jugador-videojuego) en una comunidad *gamer* en específico. Los jugadores adoptan diversos fenómenos socioculturales, como el dialecto, la vestimenta y el territorio. Estos son apropiados y luego modificados por los individuos, generando así un sentido de pertenencia, lo cual los identifica con esta comunidad, pero también los diferencia de otras. En este sentido, los individuos realizan una acción colectiva o grupal, que conduce a la conformación y apropiación de una cultura, atravesando por el videojuego en cuestión.

Por lo tanto, para el presente proyecto de investigación se seleccionó un colectivo de jugadores que se ha apropiado de diversos fenómenos

socioculturales, se reúne en un lugar específico e interactúa de dos formas, la primera es a través de la plataforma digital de GTA: San Andreas, en donde se evidencian diversas interfaces lúdicas (interacción individuo-plataforma). La segunda se da de manera interpersonal, allí se produce una retroalimentación entre pares. En dicho contexto, ambas son necesarias, ya que sin la primera no existiría la segunda.

Así, este proyecto tendrá un carácter cualitativo e interpretativo, en el que se hará uso de algunas técnicas de investigación, como la hermenéutica y se emplearán ciertos instrumentos de recolección de información, como el diario de campo y la entrevista. Lo anterior, para comprender de qué manera las hipermediaciones incentivan la construcción de identidades colectivas en jóvenes de 14 a 25 años, quienes pertenecen a una comunidad *gamer* en específico y se reúnen, también, en un espacio definido que se ubica en la localidad de Chapinero, en la ciudad de Bogotá.

En consecuencia, la interacción que se analizará a continuación estará mediada por dos realidades, una virtual y una personal. En la primera los jugadores experimentarán y jugarán a ser alguien más y en la segunda ellos compartirán las experiencias que han tenido con GTA: San Andreas. Ambas deberán ser analizadas, ya que son fundamentales al momento de construir identidades colectivas.

CAPÍTULO I: HIPERMEDIACIONES DESDE *GTA: SAN ANDREAS*

Así fue como todo comenzó

Un videojuego es un juego digital en el que una o más personas interactúan por medio de una plataforma integrada por diferentes elementos audiovisuales, cuya función es recrear entornos y situaciones en las que el jugador puede controlar uno o varios personajes con el fin conseguir los objetivos estipulados en la normatividad de determinado videojuego.

El matemático e inventor español Leonardo Torres Quevedo, en el año 1912, creó “el ajedrecista”, un dispositivo automático que usaba electroimanes bajo el tablero de ajedrez, este fue el primer acercamiento a lo que más tarde serían los videojuegos. Ya en la década de los 40, tras finalizar la Segunda Guerra Mundial, en Estados Unidos se construyeron las primeras computadoras electrónicas, como ENIAC (Computador e Integrador Numérico Electrónico), del año 1946, que en un principio se diseñó para calcular tablas de tiro de artillería para el Laboratorio de Investigación Balística del Ejército de Estados Unidos (Goldstein y Goldstein, 1946, p. 97), pero luego su uso se empezó a relacionar con la implementación de programas de carácter lúdico, especialmente de ajedrez.

Más tarde, en 1947, Thomas T. Goldsmith Jr. y Estle Ray Mann crearon el primer juego electrónico interactivo en un tubo de rayos catódicos, se trataba de un simulador analógico de misiles inspirado en los radares usados en la Segunda Guerra Mundial. Luego, en 1952, Alexander S. Douglas creó el primer juego de computadora que usó una pantalla gráfica digital, OXO, una especie de triqui virtual. Entre 1959 y 1961, una colección de programas gráficos interactivos fue

creada para la computadora experimental y TX-0 en el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT), estos incluían “El ratón en el laberinto” (Mouse in the maze), en el que un ratón virtual representado por un punto se movía a través del laberinto para encontrar distintos objetos, y “Tres en raya” (Tic-Tac-Toe), considerado el segundo triqui virtual jugado contra una computadora (Duran et. al, 2013: 7; 8).

Ya en 1972, California tuvo que enfrentarse al invasivo nuevo producto de Atari, una pequeña empresa estadounidense recientemente fundada por Nolan Bushnell y Ted Dabney, se trataba de PONG, un juego simulador de tenis de mesa. La primera máquina del videojuego se instaló en un bar local y “fue tan exitosa que Atari decidió producir y vender el juego por sí mismo, en lugar de concederle licencias a otras empresas” (Kent, 2001). De esta manera, a finales de 1973, la compañía ya había ubicado centenares de máquinas en todo el país, lo que llevó a PONG a convertirse en “el videojuego de la cultura de masas” (Kent, 2001). Luego, en el año 1980, el desarrollador Torulwatani de la empresa Namco dio origen a Pac-man, un videojuego arcade que desde su lanzamiento tuvo un éxito rotundo.

En los años 90, la llegada de la tecnología 16 bits permitió que los desarrolladores de videojuegos implementaran en sus consolas diversas (Súper Nintendo y Mega Drive) mejoras gráficas. Además, añadieron niveles de dificultad progresivos y graduales, lo que aumentó el atractivo de los videojuegos, pues tanto jóvenes como niños deseaban superar cada reto, incrementando su puntuación y estatus digital. Así, el número de jugadores creció y los videojuegos empezaron a ser catalogados como una de las principales formas de ocio y entretenimiento.

Para el año 1994, las consolas presentaron grandes avances tecnológicos. La empresa Sony creó su primer PlayStation al mismo tiempo que Nintendo y

Sega actualizaron, respectivamente, sus dispositivos Nintendo 64 y Sega Saturn. Luego, en el 2002, Microsoft, una empresa reconocida por la creación de software y hardware para computadoras, decidió entrar a la industria de videojuegos, en colaboración con Intel desarrolló su primera consola de sobre mesa, Xbox (Durán et. al, 2013: 15).

Hasta ese momento, las computadoras eran empleadas como instrumentos de transmisión, recepción y almacenamiento de información. Sin embargo, tras la expansión del Internet en el año 2006 cuando alcanzó los mil cien millones de usuarios, empresas como Microsoft implementaron plataformas de videojuegos en sus ordenadores. De esta manera, la tecnología continuó avanzando, permitiendo que para el año 2010, se empezaran a construir plataformas de juegos virtuales para los dispositivos táctiles portátiles, como *smartphones* y *tablets*, aumentando en gran escala el número de jugadores.

Es claro que en los últimos años el progreso tecnológico ha revolucionado la industria de los videojuegos y el consumo por parte de los jóvenes ha ido en aumento. Esto ha significado varias implicaciones sociales, psicológicas y culturales que han logrado constituir al videojuego como objeto de estudio de toda una nueva generación de investigadores sociales, quienes en la actualidad abordan este fenómeno desde una perspectiva interdisciplinar que puede abarcar metodologías de la antropología, la comunicación, la economía, la educación, la estética, la sociología, la psicología, entre otras.

Por tal motivo, en este proyecto de investigación se tomará como objeto de estudio Grand Theft Auto: San Andreas (GTA: San Andreas), un videojuego que, desde su lanzamiento; en el año 2004, ha generado gran controversia a causa de su narrativa interactiva. Este ha sido catalogado de inmoral y nocivo para la niñez y la juventud, sin embargo, la diversidad de elementos audiovisuales con los que puede interactuar el jugador en la plataforma digital ha permitido que sea

aclamado y hasta promovido por los jóvenes. En GTA: San Andreas el individuo puede desplazarse y resolver misiones en un ambiente ficticio de mundo abierto que tiene similitudes con la vida real.

En este sentido, este videojuego puede ser capaz de despertar un interés repentino en los jóvenes debido a la temática empleada, pues promueve una serie de valores y actitudes que imperan en la sociedad actual, lo anterior hace referencia al consumismo, la competitividad, la velocidad, el erotismo y el sexo, la agresividad o incluso la violencia (García, 2005).

***GTA: San Andreas* y su analogía con la realidad**

GTA: San Andreas fue desarrollado por Rockstar North, publicado por Rockstar Games y distribuido por Take-Two Interactive. Inicialmente, este fue lanzado para PlayStation 2 el 26 de octubre de 2004, pero luego se publicaron otras versiones útiles para Xbox, Xbox360, PlayStation 3, PlayStation 4, ordenadores y dispositivos móviles (Rockstar Games, 2004).

El juego está ambientado en el año 1992 y se desarrolla en San Andreas, un estado ficticio ubicado al suroeste de Estados Unidos que representa a California, en donde se presenta la falla de San Andreas (borde de desplazamiento continental capaz de ocasionar grandes y devastadores terremotos). En el videojuego, San Andreas, incluye tres ciudades metropolitanas, Los Santos, San Fierro y Las Venturas, analogías de Los Ángeles, San Francisco y Las Vegas, respectivamente (RockstarGames, 2004).

Asimismo, en las imágenes del videojuego se evidencian diversos elementos visuales que parten de la realidad, como la base militar secreta Área 51 que en GTA San Andreas se llama Área 69, la presa Hoover que en el videojuego es

mencionada como presa Sherman y Hollywood que se muestra con el nombre Vinewood. Adicionalmente, los puentes que unen Los Santos con San Fierro son inspirados en el de Forth, los cuales conectan en la vida real a Edimburgo (ciudad en donde se encuentran ubicadas las oficinas de Rockstar North) con Fife y a San Francisco con Oakland.

GTA: San Andreas consiste en la simulación de una realidad virtual que gira en torno a la vida de Carl "CJ" Johnson, quien, en 1987, luego de la muerte de su hermano Brian, huyó a Liberty City dejando atrás la vida pandillera a la que está acostumbrado junto con su banda de amigos, los Families, con quienes usualmente se reunía y llevaba a cabo una serie de actividades negativas e incluso ilícitas. Sin embargo, tras enterarse de que su madre, Beverly Johnson, había sido asesinada por los Ballas, pandilla enemiga de los Families, decide regresar a su ciudad natal, Los Santos. CJ llega con la intención de reunir a los Families, tomar nuevamente el control de las calles y vengar la muerte de su madre (Rockstar Games, 2004).

CJ es el protagonista de GTA: San Andreas, su fisionomía está basada en un individuo de la realidad, el rapero Dr. Dre, un hombre afroamericano nacido en la década de los 60 en Los Ángeles. Su estatura es de 1.72m, actualmente Dr. Dre tiene 51 años, no obstante, en el videojuego, su analogía (CJ) aparece como un joven de unos 24 años (Rockstar Games, 2004).

CJ es el personaje encargado de desarrollar cada una de las misiones, que se pueden llevar a cabo haciendo uso de diferentes armas blancas o de fuego. Adicionalmente, éste es capaz de emplear varios medios de transporte, como motocicletas, automóviles, helicópteros, barcos y aviones, que normalmente son robados. El jugador puede personalizarlo según sus preferencias, desde atributos físicos, hasta habilidades de conducción y manejo de armas de fuego. Igualmente,

el videojuego ofrece diferentes estilos de ropa, accesorios, peinados y tatuajes que el *gamer* puede adecuar de acuerdo a sus gustos e intereses.

Además, el nivel de respeto varía según la apariencia y el dinero de un personaje, por lo tanto, el jugador tiene la posibilidad de realizar distintas actividades de ocio y/o vandalismo, como caminar, correr, nadar, bucear, trepar muros, jugar *basketball*, tener novia, comer, disparar, robar, pelear y conducir, que le ayudarán a mejorar sus atributos. Asimismo, para aumentar sus ingresos económicos, el *gamer* debe completar cada misión, lo que, además, lo ayudará a progresar durante el juego, al igual que desbloqueará la mayor parte del mapa y contenido, también puede optar por realizar algunas misiones secundarias como fuente de ingresos alterna.

En GTA: San Andreas se presenta una constante asociación entre los sucesos virtuales con hechos históricos, un ejemplo de ello es la guerra existente desde la década de los 70 entre pandillas afroamericanas. En GTA: San Andreas se evidencian dos: los Families, liderada por CJ y su hermano Sweet y basada en los Crips, y los Ballas, fundamentada en los Bloods. Las pandillas ficticias surgieron en la ciudad de Los Santos y las reales son oriundas de Los Ángeles (Rockstar Games, 2004). Además de la rivalidad existente entre sí, hay otra similitud entre el acontecimiento virtual y el real, las actividades criminales en las que se involucran son asesinato, tráfico de armas, robo, extorsión, prostitución y tráfico de drogas, a excepción de los Crips, pues sus miembros no toleran las sustancias psicotrópicas.

La epidemia del crack también se presenta en GTA: San Andreas como analogía con la realidad histórica. Esta se dio entre 1984 y 1990 en distintas ciudades de Estados Unidos, dentro de las cuales se involucró Los Ángeles, Chicago, Miami, Nueva York y Washington. Durante este hecho los problemas sociales como la adicción al crack, la indigencia, los asesinatos y robos fueron en

aumento (Kornbluh, 1997), y esto es lo que muestra en pantalla el videojuego, una serie de pandillas dedicadas al narcotráfico y las graves consecuencias de decadencia social que implica este hecho para Los Santos.

Otro suceso que se tomó de base para la realización de GTA: San Andreas fueron los disturbios de Los Ángeles de 1992, que duraron seis días (del 29 de abril al 4 de mayo) y surgieron cuando un jurado absolvió a cuatro agentes de policía que propinaron una fuerte golpiza al taxista afroamericano Rodney King. Miles de ciudadanos, principalmente, afros y latinos salieron a formar disturbios en las calles de la ciudad en símbolo de inconformidad, ocasionando muertes, incendios y saqueos (Goldstein, 2006). En el videojuego, durante la misión "Riot", se evidencia un evento similar; luego de un juicio, en el que el oficial de policía corrupto Frank Tenpenny queda absuelto de varios crímenes, ocurren diferentes disturbios en Los Santos.

Un videojuego polémico

Las críticas que ha recibido GTA: San Andreas han sido numerosas, algunas positivas, otras no tanto. Las negativas derivan, principalmente, de algunos padres y educadores, pues como consecuencia de sus imágenes, ha sido catalogado como un juego violento y sexista. Además, el desarrollo de algunas extensiones que permiten al individuo modificar el juego original, *mod*, tales como Hot Coffee en el que se puede manipular al personaje para tener relaciones sexuales con su novia o con cualquier otra mujer, ha sido objeto de investigación para organismos como la Junta de Clasificación de Software de Entretenimiento (ESRB). Esta consideró que el contenido era inapropiado, especialmente, para los menores de 18 años (Feldman, 2005), lo cual obligó a que Rockstar Games censurara dichas imágenes y las reemplazara por la vista exterior del paisaje acompañadas sólo por el audio que referenciaba el acto sexual.

En la red, GTA: San Andreas también ha sido criticado y calificado teniendo en cuenta su contenido y la calidad de sus gráficas en determinadas plataformas digitales. El sitio web Metacritic, por ejemplo, es conocido por recopilar reseñas críticas de videojuegos, películas, música, libros y programas de televisión hechas por importantes páginas de calificación de contenido y usuarios amantes de este tipo de entretenimiento. La página emplea la información compilada con el fin de promediar y dar una apreciación final, dando mayor importancia a la valoración de las páginas expertas y en menor escala a la de los usuarios.

Metacritic utiliza un criterio de evaluación que combina lo cualitativo, relevante solo para la apreciación de los sitios web, con lo cuantitativo, que se tiene en cuenta únicamente para la crítica de los usuarios, quienes deben dar una puntuación de 1 a 100. Además, emplea tres códigos de color: verde, amarillo y rojo, siendo el verde el de mayor puntaje, el amarillo el intermedio y el rojo el de menor *ranking*.

Tabla 1¹. Rangos Metascore

Significado general de la puntuación	Películas, televisión y música	Videojuegos
Aclamación universal	81-100	90-100
Generalmente favorable	61-80	75-89
Mixta o de la media	40-60	50-74
Generalmente desfavorable	20-39	20-49
Desagrado total	0-19	0-19

Metacritic le dio a GTA: San Andreas un puntaje promedio de 95 sobre 100 para PlayStation 2 (Metacritic, 26 de octubre de 2004), mientras que, en las versiones de Windows y Xbox, la puntuación otorgada fue de 93 sobre 100

¹Tomada de: Metacritic (s.f.). Cómo creamos el mágico Metascore. Recuperado de: <http://www.metacritic.com/about-metascores>

(Metacritic, 7 de junio de 2005), lo cual indica que en estas plataformas el videojuego es aclamado a nivel universal. El sitio web también lo calificó en versiones más recientes como iOS, sistema operativo de iPhone y iPad, dándole una puntuación de 84 sobre 100 e indicando que allí GTA: San Andreas es generalmente favorable (Metacritic, 12 de diciembre de 2013).

De igual manera, Vandal.net, otra página en línea que se dedica a analizar y darle una puntuación al contenido de diferentes videojuegos desde las plataformas en las que se han desarrollado, ha calificado GTA: San Andreas. Este sitio se basa en una media no aritmética que calcula la distribución de votos por parte de los usuarios para así descartar los “votos fanáticos”. Además, no solo le otorga una puntuación numérica, sino también realiza un análisis cualitativo, el cual es efectuado por expertos en videojuegos.

En primer lugar, Vandal.net calificó GTA: San Andreas desde Play Station 2 (PS2), dándole una puntuación de 9.9 sobre 10. Dicha calificación fue complementada con un análisis en el que dijo que “el mundo de San Andreas está vivo” (Grandío, 29 de octubre de 2004), puesto que, allí los personajes ficticios tienen sus propias rutinas y afrontan de manera distinta determinadas situaciones. Esta puntuación la divide en cuatro categorías: gráficos, sonido, jugabilidad y diversión, así como se muestra en la siguiente gráfica.

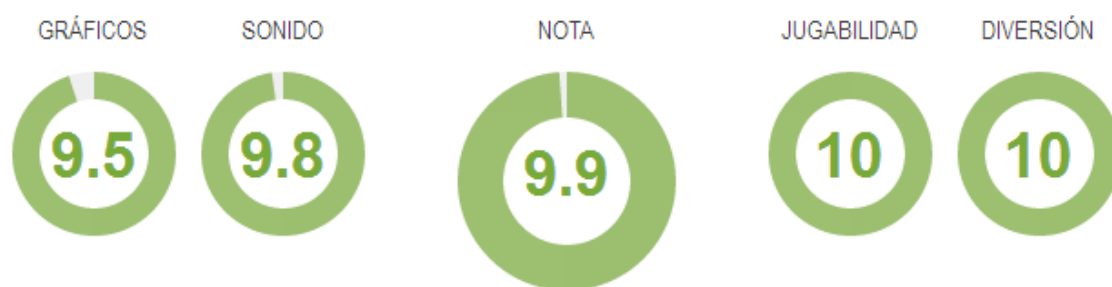


Ilustración 1². Calificación de Vandal.net a GTA: San Andreas en PlayStation2.

²Tomada de: Grandío, P. (29 de octubre de 2004). Análisis de Grand Theft Auto: San Andreas para PS2. Recuperado de: <http://www.vandal.net/analisis/ps2/grand-theft-auto-san-andreas/3150>

En segundo lugar, Vandal.net analizó GTA: San Andreas desde la plataforma de los ordenadores. Allí, afirmó que este videojuego se ha destacado “por recrear toda la atmósfera” del contexto real (Escandell, 10 de junio de 2005), por lo cual le otorga una calificación de 9.7 sobre 10. Esta puntuación, al igual que la anterior, la divide en cuatro categorías.



Ilustración 2. Calificación de Vandal.net a GTA: San Andreas en PC.³

Asimismo, Vandal.net calificó el videojuego en las plataformas móviles: iOS y Android con 9 sobre 10. En el análisis cualitativo aseguró que una de las capacidades que tiene este GTA: es la de “permanecer en la memoria de los jugadores” (González, 16 de diciembre de 2013).

Algo más que un juego de acción

Según Nacho Ortiz del portal español Meristation, San Andreas “no es un simple juego de acción” (2014). Es claro que este videojuego ha alcanzado una fusión de géneros, en el que se incluye algo de acción y aventura, sin embargo, su componente interno involucra otros elementos, como la fuerza narrativa de la historia, un componente de simulador social y varios toques de RGP, (Role Playing Game o, en español, Juego de Rol).

³Tomada de: Escandell, D. (11 de junio de 2005). Análisis de Grand Theft Auto: San Andreas para PC. Recuperado de: <http://www.vandal.net/analisis/pc/grand-theft-auto-san-andreas/3903>

La palabra “rol” proviene del latín *rotulus*, que, en un principio, significaba nómina, lista o catálogo, sin embargo, la palabra francesa *rôle* transformó el concepto en representación, papel o carácter. Partiendo de esto, autores como George Mead emplearon el término para referirse a la vida social. Él dice que los individuos se comunican entre sí, desempeñando diversos roles culturales de interacción y adaptación social (Mead, 1925). Para vivir en sociedad es necesario personificar diferentes papeles que se acoplan a las normas colectivas e individuales y desencadenan la comunicación con el otro.

En este sentido, “el rol es la unidad de la cultura” (Torres, 2001), por lo que es necesario mencionar el nacimiento de este concepto en el ámbito artístico, específicamente en el teatro. El rol nace con la teoría teatral, que tiene su origen a finales del siglo XIX y se interesa por la obra escénica en todos sus aspectos. Además, se compone de tres instrumentos evolutivos: personificación, proyección y rol, que se enfocan al personaje seleccionado (Torres, 2001). Asimismo, el rol teatral logra manifestar la vida en cada escena, pues los actores encargados de interpretar determinado personaje son capaces de darle vida, transformando cada acto en expresión, esto con el fin de cautivar al espectador y despertar en ellos todo tipo de emociones.

Según lo anterior, el rol es definido como el papel de un personaje que atraviesa por diversas situaciones en las que un individuo está en la capacidad de tomar decisiones que puedan modificar el desarrollo del evento. Además, el sujeto puede escoger los instrumentos que empleará (armamento, medio de transporte, vestuario, entre otros), así como las acciones que realizará con ayuda de éstos para satisfacer sus necesidades de interacción y entretenimiento.

Así, el rol se diversificó, dando paso, en la década de los 60 a un nuevo género, “el juego de rol”. En el año 1966, William A. Gamson, profesor de

sociología del Boston College, creó el Sim Soc (Sociedad Simulada), basado en la interpretación y la imaginación que era empleado por las instituciones académicas como metodología de enseñanza. Más tarde, en 1974 la compañía TacticalStudies Rules (TSR) publicó “Dungeons & Dragons”, un juego de estrategia que introdujo elementos de fantasía heroica.

A partir de estas bases y del desarrollo de los primeros juegos digitales, como Pong (1972), Pac-man (1980), entre otros, surgieron diversos géneros de videojuegos, como acción, estrategia, simulación, deporte, carreras, aventura y rol. Este último, es quizá el de mayor relevancia, pues logra abarcar gran parte de los anteriores. La razón se encuentra en los subgéneros que lo conforman: JRPG (Juego de Rol Japonés), RPG de acción, RPG dinámico, RPG estratégico y MMORPG (Juego de Rol Multijugador Masivo Online).

A finales de los años 80, las categorías manejadas sólo eran dos: JRPG y WRPG (Juego de Rol Occidental), no obstante, los videojuegos eran dirigidos para un único jugador. Por tanto, durante los 90, la popularidad de los videojuegos multijugador se incrementó, el surgimiento de videojuegos como Secret of Man, de la compañía japonesa Squaresoft, y Diablo, de la empresa estadounidense Blizzard Entertainment, entre otros, contribuyeron al nacimiento de los videojuegos rol de acción junto con los demás subgéneros.

En consecuencia, GTA: San Andreas pertenece a la categoría de RPG de acción, pues “los ataques en tiempo real cobran una mayor relevancia sobre el resto de los elementos” (RPG, 2005), es decir, el jugador prefiere disparar y pelear que explorar el territorio. Aunque el jugador pueda realizar distintas actividades, éstas siempre estarán encaminadas a impartir violencia dentro de la pantalla.

Actualmente, la sociedad contemporánea está inmersa en una era mediática en la que los cambios tecnológicos son frecuentes. El desarrollo y la llegada de

nuevas herramientas digitales, como el arte sonoro, el vídeo digital, las piezas transmediáticas, las gráficas 2D, 2.5D y 3D (Toche, 2015), han influido para que un videojuego como GTA: San Andreas contenga “procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrollan en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular entre sí” (Scolari 2008, p.113).

Lo anterior se puede resumir en la palabra hipermediaciones, un concepto reciente, empleado por primera vez por Carlos Scolari para describir aquellas nuevas configuraciones digitales que van más allá de los medios tradicionales, es decir, que van ligadas a las NTIC. Las hipermediaciones son capaces de incentivar a los usuarios a construir nuevas dinámicas y significados.

Para ampliar su significado, es necesario agregar que el término hipermediaciones hace mención a la producción de significados y significantes que se dan a partir de determinado canal (GTA: San Andreas). Asimismo, a partir de la comunicación digital, como la hipertextualidad (sonidos, imágenes, textos), y la interacción se construyen factores sociales, políticos y culturales que a través de las narrativas digitales pueden llegar a transformar los puntos de vista de un individuo.

En consecuencia, la interacción presente entre los elementos digitales de GTA: San Andreas y el jugador impulsan a que este último asuma determinado rol dentro de la plataforma, es por esto que este proyecto busca responder a la pregunta: ¿Cómo a partir de las hipermediaciones originadas a partir de la interacción entre el jugador y GTA: San Andreas se construyen nuevas identidades colectivas en jóvenes que tienen entre 14 y 25 años, que asisten a las reuniones de *gamers* enfocadas a este videojuego, las cuales tienen lugar en la localidad de Chapinero?

Hipermediaciones: ¿una interacción que construye identidades colectivas?

De lo planteado anteriormente se deriva un objetivo general, que engloba cuatro específicos. Estos guiarán el proceso de investigación, por lo que tras finalizar este proyecto se espera que sean concretados.

➤ Objetivo general:

Analizar de qué manera las hipermediaciones originadas a partir de la interacción entre el jugador y GTA: San Andreas se construyen nuevas identidades colectivas en jóvenes que tienen entre 14 y 25 años, que asisten a las reuniones de *gamers* enfocadas a este videojuego, las cuales tienen lugar en la localidad de Chapinero.

➤ Objetivos específicos:

- 1.** Comprender de qué manera el proceso de intercambio que existe entre los jugadores y la plataforma GTA: San Andreas fomenta la construcción de identidades colectivas
- 2.** Determinar cómo interactúan los jóvenes al momento de reunirse en un lugar específico de la localidad de Chapinero a jugar GTA: San Andreas.
- 3.** Identificar de qué manera el jugador asume determinado rol dentro del videojuego GTA: San Andreas con un personaje ficticio.
- 4.** Indagar qué elementos digitales de la plataforma de GTA: San Andreas el jugador trae y compara con su realidad social.

CAPÍTULO II: ¿POR QUÉ ESTE GTA Y NO OTRO?

Una narrativa que transporta al jugador a otro mundo posible

Son diversas las razones que han hecho que GTA: San Andreas se convierta en el objeto de estudio ideal para la ejecución de este proyecto. En primer lugar, es importante resaltar su narrativa interactiva, pues en ésta se presenta una sociedad ficticia que tiene cierta analogía con hechos históricos y contemporáneos, los cuales, a su vez, involucran varios conflictos sociales, políticos y económicos. Por lo tanto, ambos contextos realizan distintos procesos de integración que pueden influir en la construcción de nuevos ámbitos identitarios y redefiniciones de lo real.

La rivalidad entre pandillas que se evidencia en el contexto de GTA: San Andreas es un ejemplo de ello. El videojuego muestra a Los Families y Los Ballas como dos bandas que están inmersas en diversos actos delictivos que van desde robar hasta matar y que tienen una “guerra cazada” entre sí. Aquellos enfrentamientos no están ajenos de la realidad actual, puesto que, con frecuencia se presentan casos similares, los cuales se han convertido en un conflicto social que aqueja a diversas naciones.

Asimismo, el nivel de desarrollo que GTA: San Andreas ha tenido en comparación con las otras versiones de la saga Grand Theft Auto ha sido fundamental para lograr una permanencia de más de 12 años en algunas comunidades *gamer*. La plataforma digital de este videojuego ha sido pionera en la utilización de software especializado para el manejo de imágenes y simulación en tres dimensiones (motores gráficos renderizados en 3D) y en aplicaciones realizadas por las empresas de videojuegos para crear narrativa (motores de narrativa). Por tanto, la

narrativa de GTA: San Andreas contribuye en la creación de parámetros como el incremento de la autoestima y la sensación de dominio, ambos son percibidos por el individuo al momento de interactuar con dicho entorno digital, fundamentalmente, cada vez que alcanza un objetivo y aumenta de nivel.

En segundo lugar, GTA: San Andreas tiene también una función semiótica, pues éste, actúa como un medio de representación y significación que contiene diversidad de símbolos y signos visuales, los cuales adquieren una entidad inferida que deviene de una entidad presente. La primera hace referencia al significado o unidad de contenido y la segunda al significante o unidad de expresión.

Sin embargo, el contenido de GTA: San Andreas va más allá de una dimensión netamente semiótica. Rodrigo Mendizábal (2004), licenciado en ciencias de la comunicación social, habla de un espacio *semiósico*. Él expone que los videojuegos son también un “mundo social” que involucra diversidad de representaciones icónicas y simbólicas, tales como personajes, lugares y objetos que conforman un espacio utópico y ficticio, con las que se realizan acciones de simulación virtual, de tal manera, el individuo puede producir sentido y construir identidades.

En tercer lugar, GTA: San Andreas actúa como una especie de vehículo que le permite al jugador realizar un viaje simbólico del mundo actual a la digital. Éste comienza siendo un sujeto que tiene particular interés en satisfacer sus necesidades como jugador (distraerse, ganar o entretenerse) y tras empezar a interactuar con el videojuego, se convierte en “un viajero que se transporta de un lugar a otro” (Gerrig, 1993).

Por ejemplo, cuando el jugador manipula a su personaje por medio del control o del teclado y termina involucrándolo en alguna riña. Éste presiona en

repetidas ocasiones algunos botones con el fin de accionar la fuerza del personaje, lo obliga a patear, a lanzar puños y si tiene armas, a hacer uso de éstas con el único fin de vencer al oponente. Así, en el transcurso de la pelea, el jugador viaja sin darse cuenta y se adentra en el juego. Su deseo y emoción por vencer al contrincante lo ha llevado a ser parte de GTA: San Andreas, sin embargo, este viaje solo ocurre durante la pelea, cuando ésta ha concluido, el jugador regresa al mundo real.

GTA: San Andreas es el medio de transporte que conduce al jugador de un mundo a otro, este viaje resulta de la interacción desencadenada entre el videojuego y el individuo. Cuando este último empieza a manipular al personaje ficticio a través de un control o un teclado, pierde conexión con el mundo real para insertarse en el virtual. En consecuencia, el grado de inmersión que tiene el jugador en la historia ficticia puede llegar a ser tan alto que éste terminará por asimilar la realidad digital como propia y comenzará a sentirse parte de ella.

Nuevos lenguajes desde *GTA: San Andreas*

En cuarto lugar, se encuentra la comunicación digital interactiva que gracias a la llegada de las nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC) ha replanteado los modos de producción comunicativos que ya estaban establecidos (el carácter digital, la hipertextualidad, la reticularidad, la interactividad y la multimedialidad), de tal manera que la cooperación entre los mismos ha aumentado. La hipertextualidad ha empezado a ir acompañada de la multimedialidad y el consumo mediático participativo se ha complementado con el de los medios masivos. Lo anterior permite que la presente investigación tenga un acercamiento interpretativo frente a las nuevas formas de lenguaje que se desprenden del uso de las TIC y que se están posicionando como una norma cultural de entendimiento dentro de la comunidad *gamer*.

Por lo tanto, es necesario comprender la importancia que existe en el paso de los nuevos medios (GTA: San Andreas) a las hipermediaciones (procesos de interacción), pues de allí se puede desencadenar la creación de algunas realidades sintéticas que son asimiladas y adaptadas tanto a las propias necesidades como a las expectativas socialmente compartidas. Estas, además, llaman la atención de los jugadores y contribuyen al posible nacimiento de nuevas identidades colectivas.

De esta manera, la interactividad y la inmersión en la plataforma de GTA: San Andreas se han convertido en elementos fundamentales para los jugadores, quienes hacen uso de ellos con el fin de construir un personaje adecuado a sus intereses, así como una historia virtual en la que éste pueda ejecutar inmensidad de actividades de ocio y vandalismo. Esto, además, fomenta el surgimiento de nuevas dinámicas sociales a partir de procesos y lenguajes digitales, lo cual contribuye en el progreso del jugador en la comunidad *gamer* a la que se encuentra adscrito o desea asociarse.

La acogida que ha tenido GTA: San Andreas, especialmente, en la comunidad juvenil ha sido enorme. Desde el 26 de octubre de 2004, fecha de su lanzamiento, el videojuego empezó a adquirir gran cantidad de seguidores de culto. A partir de ese momento, su popularidad se hizo tan evidente que algunos sitios web de videojuegos hicieron diversas críticas, en las que calificaban y analizaban GTA: San Andreas.

Uno de estos sitios es Vandal.net, el cual se ha encargado de divulgar la popularidad de GTA: San Andreas desde los diversos análisis cuantitativos y cualitativos que hace. Las críticas hechas por esta página son realizadas desde las diversas plataformas digitales, sin embargo, dentro de estas, los diferentes autores afirman que GTA: San Andreas es un videojuego difícil de olvidar, ya que

desde su lanzamiento “la generación marcada por el éxito de Grand Theft Auto recibe el que quizás sea su mejor juego hasta la fecha” (Grandío, octubre 29 de 2004).

Otro sitio web es Hobbyconsolas.com, que hizo un análisis sobre GTA: San Andreas para plataformas móviles. Este le da un puntaje de 9.0 afirmando que el videojuego es “la mejor entrega para Android de esta saga, con mucha diferencia, una compra obligada y un sueño hecho realidad para los que hace 10 años disfrutábamos de este juego en la PS2” (Fernández, 13 de enero de 2014), lo cual se debe a que, en iOS y Android, la resolución de los gráficos de GTA: San Andreas es más alta en comparación con la de una PS2.

GTA: San Andreas no ha pasado de moda

Por lo tanto, el proyecto de investigación se realizará con jóvenes, hombres y mujeres de edades entre 14 y 25 años, quienes pertenecen a los estratos 3 y 4. Ellos han sido seleccionados como el público más apropiado para la ejecución de este proyecto, debido a que la tecnología ha generado un gran impacto en sus vidas. Además, ellos están al tanto de la evolución de las consolas y del desarrollo de las plataformas contemporáneas, así, usualmente buscan la manera de estar innovando, dejando atrás lo “viejo”, pues así, logran aumentar su prestigio dentro de la comunidad *gamer*.

Sin embargo, en ocasiones algunos videojuegos no pasan de moda y perduran en algunos miembros de la comunidad. GTA: San Andreas, por ejemplo, continúa siendo una plataforma digital con un atractivo especial, que incluye la libertad sin límites y la exploración sin impedimentos que le ofrece el entorno digital al jugador para poder desarrollar inmensidad de misiones y efectuar

actividades que en la vida real no podría realizar sin tener alguna consecuencia negativa.

Esta comunidad de jóvenes se reúne, ocasionalmente, por uno o varios días en un lugar específico de la localidad de Chapinero con el fin de interactuar entre sí a través de la plataforma digital de GTA: San Andreas. En esta convivencia, ellos hablan acerca de las consolas que son tendencia y de los videojuegos que recientemente han salido al mercado, para luego debatir acerca del videojuego que llegará a ser el número uno dentro de la comunidad *gamer*. Adicionalmente, esta reunión encierra un continuo intercambio de lenguajes digitales y elementos simbólicos, por medio de los cuales cada jugador tiene la oportunidad de demostrar sus habilidades de juego. También se presenta una creciente circulación de saberes que incluyen conceptos técnicos para determinar acciones específicas a realizar dentro de la plataforma, así como mejores estrategias para cumplir con determinada misión.

Igualmente, este colectivo de jugadores interactúa a través de la plataforma digital de GTA: San Andreas en donde se evidencian diversas interfaces lúdicas (interacción individuo-plataforma) que permiten al jugador reconocer diversos elementos socioculturales que pueden recrear la realidad, así como generar nuevas formas de representación en el jugador.

Es importante resaltar que la evolución de tecnológica es un proceso ininterrumpido y mientras la sociedad esté inmersa en la era de lo digital seguirá siendo así. Por tal motivo, es preciso que los resultados arrojados de este estudio investigativo sirvan de fundamento para la construcción de nuevos conocimientos aplicables en contextos educativos y comunicacionales, en donde se podrán evidenciar los videojuegos como nuevas herramientas tecnológicas capaces de reconstruir parte de las problemáticas de la sociedad contemporánea.

Así, se espera que este proyecto de investigación incentive a los estudiantes e investigadores de las áreas de Comunicación, Ciencias Sociales y Humanidades para que empiecen a analizar el videojuego como medio de comunicación e interacción. Igualmente, se busca que los individuos involucrados en el diseño de videojuegos vayan más allá del enfoque de entretenimiento y puedan interesarse en el diseño del videojuego como discurso o medio de expresión.

Finalmente, este proyecto deberá atraer la atención de aficionados a los videojuegos, pues éste enriquecerá la relación jugador-videojuego, en otras palabras, partiendo de esta investigación y los resultados que ésta arroje, los jugadores añadirán a su pasión algunos nuevos elementos de reflexión y asociación entre la ficción y la realidad.

CAPÍTULO III: ¡LLEGARON LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS!

De lo análogo a lo digital

Desde sus inicios, el ser humano ha sentido la necesidad de evolucionar y modificar constantemente su estilo de vida. Por esta razón, ha inventado diferentes herramientas tecnológicas que no solo le han facilitado sus labores cotidianas, sino que además han suplido sus necesidades de ocio, permitiéndole interactuar con otros individuos y con diversos elementos tanto análogos como digitales.

La tecnología análoga fue la primera en aparecer en el año 1904, cuando el físico e ingeniero eléctrico británico Jhon Ambrose Fleming descubrió el diodo o válvula al vacío, dando inicio a la electrónica análoga. Esta se mantuvo presente hasta la segunda mitad del siglo XX, pues con la llegada de la Revolución Digital (1950-1970) se efectuó el paso de lo análogo a lo digital. Así, a partir de la década de los 50 Jack Kilby, físico e ingeniero eléctrico estadounidense, creó el microchip o circuito integrado dando lugar al desarrollo de las primeras computadoras digitales (González, 2014: 21).

Durante la misma década, se dio origen a los primeros videojuegos. Apareció “OXO”, ejecutado a través de la computadora pionera en almacenar programas electrónicos, EDSAC (Calculadora Automática de Almacenamiento con Retardo Electrónico). Se trataba de una especie de *triqui* virtual que permitía enfrentar al individuo con la plataforma. Luego llegó “Tennis for two” que hacía uso de un osciloscopio perteneciente al Laboratorio Nacional de Brookhaven y “SpaceWar” desarrollado por medio del PDP-1 (Procesador de Datos Programado-1). Estos

últimos son considerados los primeros videojuegos multijugador (Durán et. al, 2013: 7; 8).

Sin embargo, no fue hasta los 70 cuando empezó el verdadero auge de la tecnología digital y, fundamentalmente, de los videojuegos. “Pong”, “Galaxy War” y “Computer Space” aparecieron comenzando década, para convertirse en la versión comercial de los ya mencionados “Tennis for two” y “Space War”, y junto con ellos nacieron los primeros salones de máquinas recreativas, así como la primera generación de videoconsolas, las cuales funcionaban a partir de un microprocesador. Un ejemplo es Magnavox Odyssey, desarrollada por Ralph Baer “el padre de los videojuegos”, que se caracterizaba por integrar una hibridación de circuitos análogos y digitales (Durán et. al, 2013: 7; 11).

Una nueva industria en ocho generaciones

De esta manera, comenzó la ascensión de una nueva industria, la de los videojuegos. Tras el desarrollo de la primera generación de videoconsolas, Mattel, SEGA, Nintendo, Coleco y, especialmente, Atari se tomaron la segunda, de tal manera que hacia finales de los años 70 y principios de los 80 desarrollaron sus propias consolas: Intellivision, SG-1000, TV-Game 6, ColecoVision, Atari 2600 y Atari 5200, que contaban con un procesador de 8 bits, excepto por Intellivision, pues esta fue la primera videoconsola en funcionar con uno de 16 bits (Durán et. al, 2013: 12).

La industria de videojuegos siguió evolucionando hasta llegar a la tercera generación de consolas. Sin embargo, esta se vio afectada por el declive de “E.T. The Extra-Terrestrial”, un videojuego basado en la película homónima, y comercializado por Atari 2600 desde 1982, lo cual significó la saturación de mercado en Estados Unidos, produciendo así la Crisis de videojuegos de 1983. En

este momento, varias compañías estadounidenses dedicadas al desarrollo de ordenadores y videojuegos se vieron obligadas a disminuir, considerablemente, la producción de consolas (Durán et. al, 2013: 13).

Durante este año, la empresa japonesa Nintendo decidió aprovechar este hecho para lanzar su consola Famicom, la cual fue rediseñada en 1985, cuando la crisis ya había llegado a su fin, y renombrada como Nintendo Entertainment System que contaba con un procesador de 8 bits, al igual que otras videoconsolas, como SEGA Master Sysem, SG-1000 Mark II, SG-1000 Mark III, Atari 7800 y Epoch Casette Vision, también desarrolladas durante esta generación (Durán et. al, 2013: 13).

A finales de la década de los 80 llegó la cuarta generación de videojuegos. Nintendo, SEGA, Phillips, SNK y NEC evolucionaron la industria al sacar al mercado consolas como Super Nintendo Entertainment System, Sega Mega Drive, CD-I, Neo Geo CD y PC Engine, que contaban con procesadores de 16 bits (Durán et. al, 2013: 14).

En la siguiente década, los videojuegos con gráficas en 3D permitieron dar el salto hacia la siguiente generación: la quinta, pues se necesitaba mayor capacidad interna de las consolas. Por esta razón, Commodore, SEGA, Sony y Panasonic, Sanyo y Goldstar, por un lado, desarrollaron las videoconsolas de 32 bits (Amiga CD-32, Sega Saturn, PlayStation, 3DO Interactive Multiplayer) y Nintendo, por otro, lanzó la primera de 64 bits (Nintendo 64) (Durán et. al, 2013: 15).

Antes de finalizar la década, apareció una sexta generación de videoconsolas que tenían un procesador de 128 bits. Sega Dreamcast de Sega, Game Cube de Nintendo, PlayStation 2 de Sony y Xbox de Microsoft son algunos ejemplos (Durán et. al, 2013: 16). Luego, en el transcurso de la década de los 2000 surgió la séptima generación con consolas como Xbox 360, PlayStation 3 y

Nintendo Wii. Cada una de ellas incluía diferentes características tecnológicas, lo que les permitía a sus desarrolladores (Microsoft, Sony y Nintendo) mantener una fuerte competencia. La primera fue reconocida por ofrecer videojuegos con gráficos 3D a resoluciones de alta calidad (HD), la segunda incluyó, además, reproducción de películas en HD y la tercera integró controles con sensores de movimiento (Durán et. al, 2013: 18).

En el año 2012, llegó la octava, hasta el momento última, generación de videoconsolas. El desarrollo de Wii U, PlayStation 4 y Xbox One permitió hacer uso de elementos ligados a la interacción. La primera, por ejemplo, implementa una pantalla interactiva auxiliar. La segunda la da la opción a los jugadores de usar sus nombres reales, lo cual permite la interacción con otros usuarios, así como el reconocimiento de estos. La tercera hace uso del controlador de juego “Kinect”, el cual permite el reconocimiento de gestos, de comandos de voz y de objetos e imágenes (Durán et. al, 2013: 20; 21).

***GTA: San Andreas* ha llegado para quedarse**

Los intentos por desarrollar programas de carácter lúdico dieron origen a los primeros videojuegos, los cuales, a su vez, incentivaron el nacimiento de una nueva industria que hasta este momento no ha parado de crecer. Asimismo, tal como se evidenció anteriormente, esta ha tenido un extenso recorrido en el que se ha dejado la idea tradicional de que los videojuegos tienen una finalidad netamente de ocio y entretenimiento y se han llegado a considerar como nuevos medios de comunicación e interacción.

En este sentido, las desarrolladoras se han esmerado por crear videojuegos inolvidables, con elementos únicos y extraordinarios que los hagan ser capaces de permanecer en la memoria de los jugadores. *GTA: San Andreas*, por ejemplo,

salió al mercado en el año 2004, llegó con fuerza debido a la cantidad de herramientas que le permiten al jugador interactuar con la plataforma digital y hasta el momento sigue siendo jugado y analizado. Al igual que en las otras versiones de Grand Theft Auto, esta llegó cargada de elementos violentos y sexuales explícitos, pero con un agregado: herramientas de jugabilidad que le permiten al individuo la libertad de explorar, percibir e incluso interactuar con el entorno virtual en el que se relacionan hechos de la realidad histórica y actual.

Lo anterior ha incentivado a la realización de reuniones enfocadas a GTA: San Andreas, las cuales son dirigidas por líderes de una comunidad *gamer* en específico. La seleccionada para la ejecución de este proyecto de investigación, por ejemplo, surgió a mediados del año 2002 luego del lanzamiento de la cuarta versión de Grand Theft Auto, GTA: Vice City, similar a las anteriores, pero con la diferencia de que el jugador empezó a tener un rol mayor dentro del mundo virtual.

Aunque a principios de década, los integrantes de esta comunidad ya tenían cierto conocimiento acerca de la saga y de versiones como GTA: London 1969, GTA: London 1961, GTA: II y GTA: III, lanzadas con anterioridad, no fue sino hasta ese momento; con GTA: Vice City, que decidieron empezar a reunirse ocasionalmente. Esto con el fin de conversar y debatir acerca de los pros y contras de las consolas y los videojuegos que estaban en auge.

En ese momento solo eran tres miembros de 12 y 13 años que jugaban juntos y luego compartían tanto sus experiencias como los trucos para superar determinadas misiones. Ahora, ellos siguen liderando dichas reuniones, pero tienen más asistentes, son 15 jóvenes, incluidos ellos tres, que tienen edades entre los 14 y los 25 años.

Asimismo, su interés inicial, la saga Grand Theft Auto, sigue siendo el actual. Claramente, están pendientes y se mantienen informados acerca de las

novedades de la industria de videojuegos, pero tienen espacios exclusivos en los que el tema central es GTA, especialmente, GTA: San Andreas, considerado por ellos como “la revolución de los GTA”.

Antes de que GTA: San Andreas fuera lanzado, ellos ya habían visto el tráiler y debatían acerca de él y de los posibles elementos de jugabilidad que podría tener. Al hablar de jugabilidad se hace referencia a las experiencias interactivas que adquiere el individuo al entrar en contacto con la plataforma digital del videojuego (González, 2010).

Luego de que salió al mercado, a finales del año 2004, hicieron una reunión para mostrar y jugar por primera vez el nuevo producto de Rockstar Games. Allí pudieron notar que este integraba elementos que las anteriores versiones de la saga ya tenían, pero también evidenciaron algunos que no se encontraban en las series anteriores. Así, pudieron notar que las novedades encontradas en GTA: San Andreas permitían una interacción mayor entre el jugador y la plataforma, por lo cual el interés por el videojuego se incrementa.

Además, su pensamiento es distinto al de otras comunidades *gamers*, pues a pesar de creer en la necesidad de innovar constantemente, aseguran que hay videojuegos que nunca pasan de moda y que, como GTA: San Andreas, permanecen vivos en la memoria de algunos adolescentes.

CAPÍTULO IV: UNA MIRADA HIPERMEDIÁTICA

De narrativas a hipermediaciones

Los crecientes avances tecnológicos han permitido que los medios de comunicación se transformen constantemente; abarcando nuevas formas (escritas, visuales, auditivas o audiovisuales), lo cual ha permitido que las prácticas sociales se modifiquen. En las redes sociales, por ejemplo, la interacción interpersonal ha pasado a un segundo plano, dando paso a la interacción mediática. De tal manera que los individuos han adoptado nuevas maneras de interactuar entre sí, se ha pasado de la oralidad a la escritura y luego de la escritura a la virtualidad, etc. lo cual también ha permitido que se generen nuevas formas de ver y comprender el mundo.

Es por esto que para el desarrollo del marco teórico es necesario abarcar y aclarar algunos conceptos claves; necesarios para la ejecución de esta investigación. El primero es la narrativa, que desde sus inicios ha estado asociado con la literatura, pero con los avances tecnológicos, se ha configurado dentro de los medios de comunicación, lo cual ha dado origen a nuevas narrativas. Una de ellas es la digital, que se encuentra presente en los medios de comunicación, pero no en todos, pues en los nuevos, como los videojuegos, la narrativa cambia, dando origen a la interactiva.

Asimismo, tras indagar en la definición y transformación de la narrativa, se continuará con el concepto central de este proyecto: hipermediación, que se evidencia cuando el jugador interactúa con la máquina. Además, en la hipermediación intervienen otros términos, como la interacción, la identidad y la

semiótica, que desempeñan un papel fundamental en el proceso de construcción e intercambio simbólico entre individuo y videojuego.

La narrativa se considera como un “un importante instrumento de conocimiento humano” (Bruner, 1996: 24-25), pues por medio de ella es posible recrear la realidad, en la que se construyen dos panoramas: acción y conciencia, siendo el primero la intención, situación e instrumento que permite que la acción se realice, y el segundo los personajes, cargados de emociones y pensamientos, que intervienen en la acción (Bruner, 1996: 24-25). Dicho “panorama dual” produce empatía en el lector, ayudándolo a “ingresar en la vida y la mente de los protagonistas” (Bruner, 1996: 24-25).

El concepto de la narrativa tradicional es primordial para ahondar en la narrativa que ha sido adquirida por los videojuegos. A pesar de que en todos los medios de comunicación los elementos que son propios del relato, personajes, acciones y contexto, así como su finalidad, impulsar diversas respuestas emotivas en el público, sigue estando presente. Los avances tecnológicos han implantado otros, los cuales han contribuido a rebautizar aquel término.

En este sentido, es claro que la narrativa siempre ha estado y estará presente en la vida humana, puesto que, es una forma de comunicación que le permite a los individuos conectarse e interrelacionarse con su entorno y otros mundos posibles. Sin embargo, desde que llegó la era digital, ha sufrido diversos cambios y aún, hoy en día, se sigue extendiendo y reconfigurándose dentro de las novedades tecnológicas.

Así, con los avances tecnológicos, la narrativa se ha transformado, conduciendo a la sociedad hacia un mundo cada vez más virtual, a tal punto que ha surgido “una nueva categoría en las tecnologías de la información y la comunicación, una nueva narrativa” (Aller, 2012), la digital. Esta no ha dejado de

ser una producción en la que se incluye una historia o relato que comunica algo, pero ahora cuenta con elementos adicionales: integra diversos soportes de hipermedia, los cuales pueden ser visuales, auditivos o un híbrido de ambos, dando como resultado una creación narrativa y multimediática al mismo tiempo.

Con la llegada de las nuevas tecnologías de información y comunicación la narrativa digital también se ha ido transformando. Así, los videojuegos han desarrollado su propio lenguaje, lo cual ha conllevado, nuevamente, a una reconfiguración de la narrativa. Igualmente, el avance de los mismos ha permitido que se evidencie una interacción mayor entre el individuo y la máquina. Esta se puede evidenciar cuando el jugador empieza a manipular a “CJ”, su personaje de GTA: San Andreas, pues a partir de diferentes acciones, como matar, robar, tener relaciones sexuales, conducir, nadar, comer, desplazarse por el lugar, entre otras, le da vida, lo humaniza e inicia un proceso de identificación.

Lo anterior conduce a la construcción de la narrativa de los videojuegos, la interactiva. Esta hace hincapié en el concepto de interactividad, pues a diferencia de los otros medios de comunicación, en la plataforma de un videojuego, el individuo puede realizar múltiples acciones, desde hacer uso de diferentes objetos virtuales, diseñar un avatar, hasta interactuar con otros personajes en determinado entorno.

Esto, a su vez, ofrece una sensación de libertad digital mediada por el individuo y limitada por el videojuego, permitiendo así la construcción conjunta de la historia contada. En este sentido, la narrativa interactiva les permite a videojuegos como GTA: San Andreas abrir su estructura y sus diversos contenidos a las decisiones del usuario a tal punto que estos pueden llegar a ejercer algunas funciones de narrador (Orihuela, 1997). Por lo tanto, la inmersión e interacción con el videojuego hace capaces a los individuos de construir historias dentro de los entornos narrativos que ya han sido establecidos por el videojuego.

Además, la narrativa de GTA: San Andreas tiene características de mundo abierto, es decir, que le ofrecen la oportunidad al jugador de moverse libremente en el contexto virtual (Plante, 12 de mayo de 2012). Puede realizar la exploración de diversos ambientes, crear, modificar situaciones y controlar un personaje, así como configurar su fisionomía y estilo. Sin embargo, aquella libertad se encuentra limitada por una serie de misiones impuestas por el videojuego y que se deben cumplir para avanzar dentro del mismo y poder desbloquear otras misiones. En tal sentido, GTA: San Andreas procura controlar el relato construido por el usuario, para que, por un lado, sea interactiva y, por otro, se mantenga “cierto grado de coherencia en la narración” (Orihuela, 1997).

Al haber arraigado su propia narrativa, los videojuegos empezaron a ser vistos como elementos capaces de “interpretar la realidad y estructurar la memoria” (Scolari, 2014). Esto a través de las experiencias interactivas del jugador, lo cual sucede cuando este comienza a manipular al personaje por medio de un control, en el caso de las videoconsolas; un teclado si juega en un ordenador, o una pantalla, al tratarse de una Tablet o un Smartphone.

Esta relación, establecida entre el jugador y el entorno digital, se define gracias al *hardware* que los conecta a los dos, y “empieza a explotar la metáfora tecnológica de los sentidos” (Kerckhove, 1999). En este sentido, los videojuegos son medios capaces de construir nuevas experiencias interactivas, las cuales pueden estar relacionadas con la realidad del jugador y permitir que este tome control de las mismas al punto de replantearse las relaciones e interacciones sociales en las que constantemente se encuentra inmerso.

De esta manera, los videojuegos empezaron a generar hipermediaciones, término implantado por el investigador argentino Carlos Scolari, quien basándose en Jesús Martín Barbero, teórico de la Escuela Latinoamericana de Comunicación, lo define como “procesos de intercambio, producción y consumo simbólico” (2008:

113) que se desarrollan, particularmente, en los nuevos medios de comunicación e interacción, los cuales involucran y articulan diversos sujetos, lenguajes e imágenes audiovisuales. Esto implica la creación de nuevos sistemas semióticos y una interactividad mayor entre usuarios e interfaz.

Según Barbero, los crecientes avances tecnológicos que ha evidenciado la sociedad desde la modernidad ha permitido que se pase “de los medios a las mediaciones” (1998), es decir, los medios de comunicación han dejado de ser vistos como entes que solamente transmiten información para convertirse en “un espacio de conflicto y de construcción de hegemonías sociales” (Scolari, 2008). En este sentido, siguiendo por la misma línea, y teniendo en cuenta que, actualmente, la evolución tecnológica no ha cesado, Scolari propone dar un salto “De los nuevos medios a las hipermediaciones” (2008), es decir, empezar a ver los nuevos medios como algo más que un producto. Esto debido a que al interactuar con estos, se efectúan procesos interactivos, de intercambio y consumo simbólico que se efectúan al momento de que uno o varios individuos entran en contacto con determinado medio y que permite la construcción de identidades colectivas (Scolari, 2008: 113).

En este sentido, Carlos Scolari en su libro “De los nuevos medios a las hipermediaciones” (2008) plantea que las hipermediaciones son nuevas configuraciones que están por encima de lo tradicional. Él afirma que es inminente dejar de ver a los nuevos medios como un producto y pasar a ahondar en ellos y analizar los elementos culturales y de poder que los componen.

Cuando hablamos de hipermediaciones no estamos haciendo referencia a una mayor cantidad de medios y sujetos, sino a la trama de reenvíos, hibridaciones y contaminaciones que la tecnología digital, al reducir todas las textualidades a una masa de bits permite articular dentro del sistema mediático (2008: 114).

Las redes sociales son un ejemplo de ello, pues desde que los sujetos se registran comienzan a interactuar por este medio y a medida que esta interacción continúa, se consolida una hipermediación. Los individuos que ingresan a una red social pueden registrar y actualizar su información personal y de contacto. También ponen una foto de perfil, agregan y eliminan amigos (en el caso de FaceBook) o los siguen o dejan de seguir (en FaceBook, Twitter, Instagram, SnapChat...), y publican contenido que es visto y hasta compartido por otros. Este puede ser estados, fotos, noticias, tweets, vídeos, entre otros que permitan la interacción con la máquina y con los demás usuarios.

En GTA: San Andreas, las hipermediaciones se evidencian desde el principio, por ejemplo, cuando el jugador adopta un *nickname*, el cual funciona como un identificativo dentro de la plataforma digital y, en ocasiones, también en la comunidad *gamer*, osolo al manipular el personaje. Este realiza diversas acciones y es modificado físicamente según las preferencias del jugador.

Identidad y cultura: Una pareja inseparable

La comunicación e interacción que se produce dentro de un grupo social es necesaria para que un individuo se conozca a sí mismo. De esta manera, si un individuo quiere comprender aquellas identidades particulares y colectivas con las que siente alguna afinidad, debe tener en cuenta el contexto social en el cual se desenvuelve constantemente, ya que estas "emergen y se reafirman en la medida en que se confrontan con el otro" (Giménez, 1996: 11).

El psicoanalista alemán Erick Erickson (1977: 586), creador de la teoría de la identidad social, define este concepto como "un sentimiento de mismidad y continuidad que experimenta un individuo". Esto se traduce en la percepción que tiene el sujeto sobre sí mismo, sobre aquello que lo diferencia, pero que también lo

identifica con otros, y que surge al momento de interactuar dentro de un entorno social, el cual contiene diversidad de elementos culturales.

Así, el término identidad, planteado desde la teoría de Erickson (1977), es un proceso inherente al ser humano, el cual cambia y se desarrolla constantemente en la medida que comparte con el otro, se reconoce como parte de determinado grupo social, y conoce e interpreta el contexto en el que se encuentra inmerso. Por lo tanto, durante este proceso, el sujeto, influenciado o no por las diferentes relaciones sociales, rechaza ciertas cosas con las que no se siente identificado y selecciona otras para iniciar la construcción de parte de su identidad.

De igual manera, es claro mencionar que el término identidad hace referencia a aquellos rasgos propios que distinguen a un individuo o a una comunidad de otras y que, generalmente, están asociados con sus actitudes o comportamientos. Este concepto supone, además, dos tipos de identidad, una individual y otra colectiva. La primera comprende el autoconocimiento; es decir, la conciencia que tiene un sujeto sobre sí mismo. La segunda señala diversas características y elementos culturales que identifican a un individuo como miembro de determinado grupo social, como el lenguaje, la vestimenta, las creencias, los valores y las normas. En consecuencia, cada uno de estos elementos es necesario para que un grupo social se diferencie de otros, también para incentivar la integración y la fundamentación del sentido de pertenencia de sus miembros.

La apropiación de un territorio también es importante para la construcción de identidades colectivas. En el estudio realizado por Robert Erza Park, sociólogo estadounidense y teórico de la Escuela de Chicago, sobre la ciudad como laboratorio social (1999) se evidencia a Chicago como un lugar en el que se concentran diversas culturas. La investigación se centraba en la década de los 80, cuando esta ciudad empezó a enfrentar un enorme crecimiento en su población, puesto que, inmigrantes de diferentes regiones de Europa y del norte de África

fueron llegando y comenzaron a apropiarse de algunas zonas de Chicago. Así, cada comunidad formó su propio hábitat urbano, en el que existían lugares y elementos culturales que identificaban a sus miembros. Los judíos, por ejemplo, se asentaron en un barrio al que se denominó “el gueto”, allí su vestimenta, dialecto y lugares los hacían distinguir de otras comunidades.

Otros elementos culturales como el lenguaje son empleados por un individuo para interactuar dentro de una comunidad con la que se siente identificado, esto es lo que Herbert Blumer (1969), sociólogo de la Escuela de Chicago, denomina “interaccionismo simbólico”. Él utiliza el término para referirse al intercambio de actos simbólicos que tiene una persona con otra, así como el significado que deviene de los mismos. Igualmente, Blumer (1969) afirma que las significaciones sociales son producto de las actividades interactivas entre los individuos de una comunidad, por lo que, un investigador no puede estudiar un fenómeno social a distancia, si no por el contrario, debe adentrarse en el grupo y efectuar una observación participante. Así, la investigación es efectuada a modo de interacción social, lo cual permite el conocimiento del otro y también contribuye a la construcción de una autoconsciencia (Mead, 1934).

El significado del lenguaje es construido entre el emisor, quien hace uso del elemento cultural con una intención específica, y el receptor, quien realiza la interpretación del mismo (Blumer, 1969). En este sentido, lo que importa no es el elemento cultural, sino el significado que se crea conjuntamente. Este se puede determinar a partir del uso de ciertas palabras, de la manera de hablar y del empleo de gestos particulares, lo que, además, permite la transmisión de información, la expresión de ideas, la divulgación y el entendimiento de experiencias colectivas.

Por ejemplo, los miembros de una comunidad *gamer* suelen hacer uso de palabras como *noob* para referirse a alguien que está empezando a jugar o *hobbit*

para decirle a una persona que es lenta jugando. En tal sentido, si un *gamer* le dice a otro que es un *hobbit*, este se sentirá ofendido, por lo tanto, el significado que construirán entre ambos será el de insulto. Mientras que si un *gamer* le dice a un cineasta que es un *hobbit*, este último tendrá en mente la imagen de un ser caracterizado por pertenecer a una raza ficticia y propio de la película “El señor de los anillos”, por lo tanto, no se construirá el significado en conjunto.

En consecuencia, es claro afirmar que los fenómenos culturales están compuestos por diversidad de signos, ya que se construyen a partir de los significados de mundo, así como la transmisión de estos, que son adquiridos por un individuo y una comunidad. Además tienen una función comunicativa e identificativa, puesto que, permiten que un individuo se sienta parte de algún grupo pero con el paso del tiempo pueden ser modificados.

Signos en los videojuegos

Con el fin de comprender a cabalidad el concepto de signo es necesario hacer una remisión al “padre de la lingüística estructural”, Ferdinand de Saussure, quien afirma que el signo es una “entidad de dos caras íntimamente unidas y reclamadas recíprocamente” (1916: 92), pues tiene dos partes indispensables, una sensible y una ausente. La primera es el significante, el componente acústico, y la segunda es el significado, la concepción mental que se tiene de la primera.

En este sentido, el signo permite establecer relaciones entre significantes y significados (Barthes, 1985). En GTA: San Andreas se presentan diversidad de signos, que se relacionan con las imágenes, los sonidos y las palabras que aparecen en pantalla, y que son captados e interpretados por medio de representaciones mentales (significados) del jugador con el fin de entender los retos del videojuego (Lacasa, 2011: 107).



Ilustración 3⁴. Dimensiones del signo.

Un ejemplo de signos en GTA: San Andreas puede encontrarse en los diversos íconos, como el mapa o radar que es utilizado por el jugador para ubicarse en el mundo virtual y comprender hacia dónde debe dirigirse para cumplir con su objetivo. Otro ejemplo son los Families, pandilla del personaje principal CJ, que utilizan vestimenta de color verde para identificarse y diferenciarse de sus enemigos, los Ballas, quienes visten de color morado. Cuando el jugador recorre las calles de Los Santos y se encuentra con un personaje que tiene algún atuendo morado, comprende el significado que tiene aquel color, así que tiene dos opciones: huir o pelear. Generalmente, el sujeto opta por enfrentarse a este, con el deseo de salir victorioso.

En ese momento, el sujeto crea un nuevo signo (igual o más desarrollado) como consecuencia de la interpretación que realizó del signo original. Por lo tanto, es claro mencionar que “el juego es simbólico, permite la aparición de nuevos

⁴Tomado de: Lacasa, P. (2011). Los videojuegos: Aprender en mundos reales y virtuales. Madrid: Ediciones Morata, S. L.

significados y resignifica los ya existentes” (Bielli y López, 2008: 161), es decir, al tratarse de un nuevo medio de significación, el videojuego trae consigo la potencialidad de un nuevo lenguaje, lo cual demanda el estudio de nuevas formas para interpretar y construir discursos.

Lo anterior involucra la semiótica, pues ésta es la ciencia que estudia los sistemas de signos que facilitan la comunicación e interacción entre individuos, o, dicho de otro modo, es la disciplina que “estudia todos los procesos culturales como procesos de comunicación” (Eco, 1968: 28). En este sentido, la semiótica se dedica a analizar la interpretación que un individuo puede tener acerca de su entorno cultural, así como la construcción de nuevos signos que se da a partir de lo que ya conoce.

Así, desde la semiótica se ha dado origen a diferentes teorías, basadas en varias perspectivas respecto a la construcción de significados. La teoría de la integración conceptual (Fauconnier y Turner, 1993), por ejemplo, establece la articulación de cuatro espacios mentales. Estos son definidos como “estructuras conceptuales parciales de realidades posibles que se activan de forma dinámica cuando se escucha un discurso o se lee un texto” (Fauconnier y Turner, 1998: 1), en este caso el texto es GTA: San Andreas. Estas realidades hacen referencia a dos espacios *Input* (de entrada), uno virtual y otro de la realidad histórica, ambos se construyen a partir de una relación de representación, ya que los elementos del espacio virtual simbolizan los de la realidad histórica. Dichas realidades tienen un espacio común, el genérico y son amalgamadas o fusionadas en un nuevo espacio mental, el cual se unifica como la construcción de la realidad histórica en GTA: San Andreas.

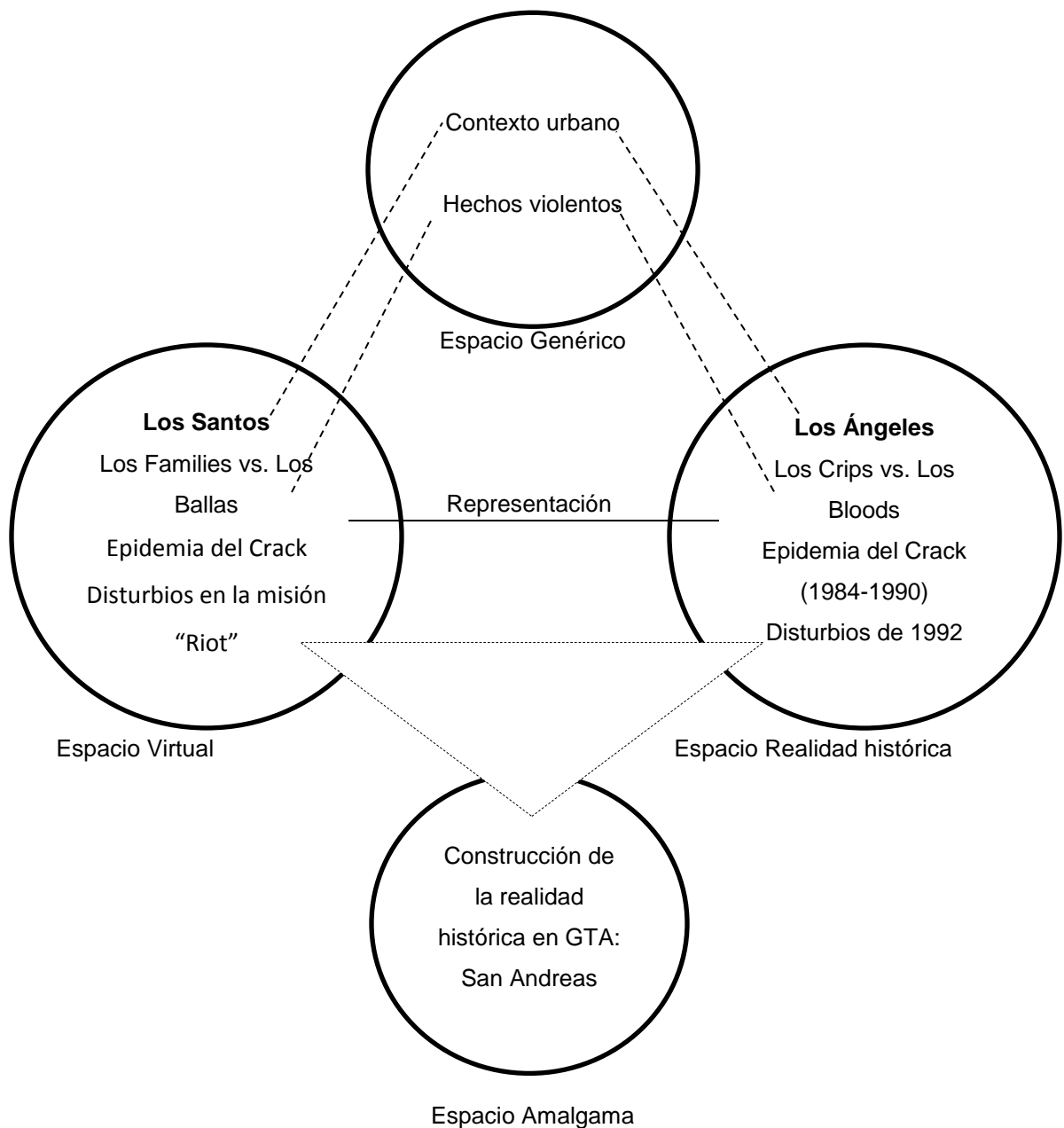


Ilustración 4⁵. La integración conceptual en GTA: San Andreas.

Además, por medio de un videojuego como GTA: San Andreas, los individuos pueden llegar a crear un espacio *semiósico*, un lugar irreal o utópico en donde los jugadores son capaces de desplazarse mental y espacialmente con el

⁵Tomada de: Elaboración propia con información de: Fauconnier, G. y Turner M. (1994). Conceptual Integration Networks. Recuperado de: <http://www.cogsci.ucsd.edu/~faucon/BEIJING/CIN.pdf>

fin de apropiarse de los signos del videojuego y crear nuevos. Mendizábal (2004: 52), categorizó este espacio de la siguiente manera: a) *espacio-otro*, que es distinto del entorno real del jugador, b) *espacio-mapa*, que hace alusión al dominio del sujeto, c) *espacio-mundo*, en donde existe solución a problemas externos y reales, d) *espacio simbólico*, en donde se incluye la tecnocultura, y e) espacio de creación de sentido y construcción de identidades.

Así, los videojuegos tienen la capacidad de simular uno o varios de los espacios mencionados anteriormente. GTA: San Andreas, por ejemplo, sitúa al jugador en un *espacio-otro*, porque a pesar de que en el videojuego se representen algunos hechos históricos, se trata de otro mundo posible. En un *espacio-mundo* en el que el protagonista es capaz de realizar múltiples acciones con el fin de cumplir con determinadas misiones. En un *espacio-simbólico* en el que el jugador manipula al avatar y hace uso de diferentes elementos simbólicos. En un espacio donde el jugador experimenta, construye significados e intercambia sentidos con el videojuego, lo que puede generar la construcción de identidades.

CAPÍTULO V: EL MÉTODO PARTE DE LA INTERPRETACIÓN

Antes de un primer acercamiento

Para el desarrollo de la metodología de este proyecto se emplearán técnicas de investigación enfocadas a tratar fenómenos sociales desde la interpretación, que emplea, en híbrido, la observación y la participación e interacción en un contexto natural. Esto permitirá generar una aproximación con la realidad sociocultural de la comunidad *gamer* que se busca estudiar.

Por lo tanto, es inminente el uso, en primer lugar, de la hermenéutica, que es entendida como “el arte de comprender textos” (Gadamer, 2012: 217) que cuenten con la particularidad de tener un sentido que no sea, inmediatamente, evidente, sino que constituya un problema articulado desde alguna distancia (Arráez, 2006). En este punto, es necesario aclarar que el texto analizado desde la hermenéutica no es un objeto físico, sino que hace referencia a toda aquella actividad comunicativa que es realizada a través de determinado canal, o lo que Teun A. Van Dijk denomina “un constructo conceptual” (1980: 71).

Así, en esta investigación, el texto es la interacción del jugador con GTA: San Andreas, mientras que el videojuego es el canal empleado para la construcción del texto y la distancia se ve reflejada en aquellas prácticas socioculturales que dicha población ha arraigado, las cuales son, en parte, desconocidas por la investigadora. De esta manera, *la hermenéutica* permitirá hacer un acercamiento a la comunidad *gamer* escogida y a aquello que se considera distante y, por tanto, necesario de analizar.

Antes de que la investigadora entre en contacto con la población seleccionada ya tiene unos prejuicios o ideas previas respecto a lo que encontrará. Estas no serán desechadas ni neutralizadas, pues luego de observar e interactuar con los individuos, la investigadora realizará un análisis comparativo entre el conocimiento anterior y el adquirido. De esta manera, se efectuará una lectura estructural completa y profunda a partir de la cual, la investigadora será capaz de esbozar un significado construido entre ella y los miembros de la comunidad *gamer*.

El lenguaje: un elemento clave para interpretar

Los jugadores son constructores de diversos textos, los cuales hacen referencia no solo a la palabra escrita o hablada, sino también a comportamientos que permiten la comunicación con el otro. Así, “la hermenéutica puede ser asumida por medio de un método dialéctico que incorpora a texto y lector en un proceso permanente de apertura y reconocimiento” (Cárcamo, 2005), es decir, la investigadora interactuará con los miembros de la comunidad seleccionada, lo cual le permitirá reconocer la existencia del otro y apropiarse de prácticas socioculturales propias de esta población, como el lenguaje.

En tal sentido, el lenguaje se convertirá en uno de los elementos que permitirán el uso de la hermenéutica, ya que a partir de este se configura la visión que tiene un individuo o una colectividad del mundo (Humboldt, 1995). Así, el lenguaje permitirá la ejecución de una conversación hermenéutica entre investigados e investigadora, pues se convertirá en el asunto común que conectará las dos partes (Gadamer, 2012: 466), lo cual conducirá a la investigadora hacia la interpretación de la realidad que envuelve a aquella comunidad *gamer*.

En consecuencia, la necesidad de utilizar la hermenéutica en este proyecto de investigación está en la ejecución de una labor interpretativa intencional y contextual, lo que permitirá reconocer la existencia del otro. Esta se debe configurar de manera externa e interna, la primera parte de una observación de contexto (espacial y temporal) y la segunda de la participación dentro del mismo contexto, en donde la investigadora debe interactuar con los miembros de la comunidad *gamer*, ambas permitirán que se le otorgue una significación al texto de manera conjunta.

En segundo lugar, la metodología también tendrá en consideración el paradigma humanístico-interpretativo, ya que la investigación buscará comprender el sentido que tienen las acciones sociales y los fenómenos particulares que se evidencian en algunas reuniones de *gamers* enfocadas al videojuego GTA: San Andreas. Así, aquella realidad, que incluye diversidad de prácticas socioculturales humanas, será analizada, desde la observación y la participación, dentro del contexto natural en donde se desarrolla.

De esta manera, la investigadora realizará una observación participante, lo cual quiere decir que no mantendrá distancia alguna frente a la comunidad escogida y las prácticas socioculturales que sus miembros tienen. Ella no solo observará, también se involucrará, pues interactuará tanto con ellos, como con GTA: San Andreas, esto con el fin de familiarizarse y comprender la realidad en la que se desenvuelven aquellos videojugadores. Aquí, la interacción y la participación desempeñan un papel fundamental, puesto que, estos dos elementos permitirán conocer a profundidad las prácticas efectuadas por los miembros de esta comunidad, lo cual, a su vez, contribuirá a un correcto análisis respecto al problema planteado inicialmente.

En tercer lugar, el tipo de investigación que se utilizará será de carácter cualitativo, ya que es necesario realizar un acercamiento a los jugadores y al

significado que ellos le otorgan, tanto a la comunidad *gamer* a la cual pertenecen como a GTA: San Andreas. La importancia de hacer uso del enfoque cualitativo también se evidencia en los instrumentos que se emplearán, pues la investigación cualitativa extrae descripciones del contexto natural a partir de “observaciones que adoptan la forma de entrevistas, narraciones, notas de campo, grabaciones, transcripciones de audio y video cassettes, registros escritos de todo tipo, fotografías o películas” (LeCompte, 1995).

Para entrar en acción

Esta monografía se desarrollará a partir de la línea de investigación comunicación y cultura, la cual se encargará de orientar tanto el trabajo teórico como el de campo. Esta contribuirá a que se realice el análisis del papel que tienen los medios de comunicación y las nuevas tecnologías de información en la transformación sociocultural y política (Coordinación de investigaciones FCC, 2015). De esta manera, se comprenderá la construcción de ciertos elementos culturales y de identidades colectivas a partir de la interacción entre el individuo y el videojuego.

En primer lugar, con el fin de realizar una buena interpretación e inmersión dentro de la comunidad a investigar, se hará uso de un diario de campo, herramienta de recolección de información que tendrá la finalidad de analizar las hipermediaciones que se evidencian cuando el individuo interactúa con el videojuego GTA: San Andreas. Este será producto de la experiencia previa que tiene la investigadora como jugadora ocasional y de una extensa observación participante que permitirá a la investigadora adentrarse en aquel mundo digital. Ella deberá jugar, junto con los miembros de la comunidad *gamer*, lo cual implica la apropiación de un personaje adecuado según sus gustos e intereses, el cumplimiento de diferentes misiones u objetivos y la exploración del sector virtual.

De esta manera, se logrará comprender aquellas dinámicas de juego e interacción entre GTA: San Andreas y los individuos, lo que contribuirá a determinar la manera cómo el proceso de intercambio que existe entre los jugadores y la plataforma de GTA: San Andreas logra fomentar la construcción de nuevas identidades colectivas.

No obstante, también es importante analizar la manera cómo los jugadores interactúan entre sí al momento de reunirse, por lo tanto, el diario de campo también se utilizará para comprender dichas relaciones sociales. Así, la investigadora los escuchará, prestando especial atención al intercambio de saberes acerca de GTA: San Andreas y al dialecto que emplean al momento de comunicarse, pues es posible que hagan uso de palabras significativas, las cuales contribuyan en los jugadores a generar valores de identificación dentro de dicha comunidad.

En el diario de campo se sistematizarán las experiencias de la investigadora como jugadora activa y en relación con otros videojugadores. Éstas serán arrojadas de la observación participativa del entorno natural y de las interacciones que suceden, por un lado, entre los jugadores y GTA: San Andreas y, por otro, entre los miembros de la comunidad *gamer*. Los datos serán registrados tal y como suceden, no obstante, la investigadora no se mantendrá al margen de dicha realidad, por lo tanto, describirá cada situación partiendo de su propia percepción. De esta manera, se deberán analizar los resultados obtenidos y se generará una valoración de los mismos.

En segundo lugar, se hará uso de una entrevista en profundidad, la cual permitirá la interacción verbal entre la investigadora y algunos miembros de la comunidad. Para su ejecución será necesario que se participe activamente en la reunión, se comparta y se debata con los videojugadores acerca de GTA: San

Andreas. Inicialmente, se realizarán unas preguntas que ayuden a guiar la entrevista, sin embargo, estas no se seguirán de manera lineal, pues la entrevista se efectuará a manera de conversación, lo que podrá modificar el orden de las mismas.

La comunidad *gamer* seleccionada está compuesta por quince jugadores, por lo que para la entrevista se tendrá en cuenta una muestra de la totalidad de los miembros, ocho individuos. Esta tendrá dos objetivos principales, el primero: Analizar qué elementos digitales de la plataforma de GTA: San Andreas el jugador logra traer y comparar con su realidad social, y el segundo: Identificar de qué manera el jugador asume determinado rol dentro del videojuego GTA: San Andreas con un personaje ficticio. Ambos se indagarán partiendo de algunas preguntas hechas respecto a su experiencia como *gamer* o jugador, pero haciendo especial énfasis en la que ha tenido con el videojuego. Esta entrevista se adjuntará en los anexos al final de la morfología.

En consecuencia, tanto el diario de campo como las entrevistas ayudarán a comprender las relaciones sociales que se mantienen en dicha comunidad. Adicionalmente, permitirán la sistematización e interpretación de las experiencias obtenidas durante la interacción virtual y social de la investigadora. Por ejemplo, el conocimiento de algunos secretos que permiten el cumplimiento de una misión en menor tiempo y la noción de que existe un lenguaje propio de los individuos que asisten a las reuniones de *gamers*.

CAPÍTULO VI: EL PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDADES COLECTIVAS

Con el fin de sistematizar las experiencias obtenidas durante el proceso de investigación, se revisarán los resultados que arrojaron los dos instrumentos empleados: el diario de campo y la entrevista (ambos están adjuntos en los anexos de esta monografía). El primero mostró la observación de tres reuniones de *gamers*, una en enero, la segunda en febrero y la tercera en marzo, el último domingo de cada mes. Cada una de ellas duró entre dos y tres horas, tiempo en el que se realizó la aproximación a la comunidad *gamer*, así como la inmersión de la investigadora dentro de la misma.

En la primera reunión, los miembros de dicha comunidad realizaron una conversación en la que expusieron las novedades encontradas respecto a las videoconsolas. Allí, comentaron el lanzamiento de una nueva Xbox, Project Scorpio. Para los jugadores, dicha noticia resultó impactante, ya que una de sus características es que la interacción con el videojuego la realizan a través de las plataformas de Xbox. La relevancia de esto radica en que la fidelidad y preferencia de los jugadores por un tipo de videoconsola, los identifica como parte de una comunidad en específico y los diferencia de otras.

La segunda reunión se destinó para interactuar con el videojuego. La finalidad de dicho encuentro fue evaluar y comparar el nivel en la plataforma de cada individuo, pues este determinaría el aumento o descenso de su nivel (en cuanto a estatus, respeto y prestigio) dentro de la plataforma y de la comunidad. Durante dicha reunión, la investigadora jugó también, a fin de afianzar los conocimientos previos que tenía y construir, con ayuda de la comunidad y del videojuego, nuevos. Esto también fue necesario para interpretar aquella realidad,

comprender a profundidad la narrativa del videojuego y entender la razón por la cual, esta comunidad convirtió a este GTA en su centro. En este sentido, GTA: San Andreas se convierte en un forjador de experiencias compartidas, puesto que ya hace parte de su estilo de vida como *gamers*.

En la última reunión, los miembros de la comunidad compartieron algunos códigos y trucos que les permitiría superar las misiones de una manera más rápida y eficiente en la versión HD de Xbox 360. La importancia de esto radica en que esta comunidad realizaba la interacción con GTA: San Andreas a través de las plataformas de Xbox. Además, esta versión es la más reciente. En seguida ocho de ellos se 'conectaron' a GTA: San Andreas desde las videoconsolas.

El segundo instrumento, la entrevista, fue empleado durante la segunda y tercera observación. Allí se especificaron los fenómenos y las relaciones que, para algunos miembros de la comunidad, se originan entre GTA: San Andreas y el jugador, así como las existentes entre los jugadores, quienes han adoptado y comparten ciertos fenómenos socioculturales, como el dialecto y parte de la vestimenta.

Los dos instrumentos mencionados anteriormente dieron lugar a una comparación que permitió hallar las similitudes e incoherencias entre lo que dijeron los jugadores durante la entrevista y su comportamiento en algunas reuniones de *gamers*. Además, se hizo un paralelo entre las experiencias de la investigadora y las de los miembros de la comunidad al momento de interactuar con GTA San Andreas.

Los elegidos: una comunidad que mantiene vivo a *GTA: San Andreas*

Los dos instrumentos, el diario de campo y la entrevista, se desarrollaron dentro de un mismo contexto, la localidad de Chapinero. La muestra tomada fue de ocho jugadores, miembros de la comunidad *gamer* escogida. Ellos fueron seleccionados tras la primera observación, debido a características y comportamientos específicos respecto al videojuego y la comunidad. Nicolás actuaba de manera tranquila y racional, Lina tenía comportamientos impulsivos, ligados a la emoción del juego, Oscar no se consideraba *gamer*, pero aun así demostraba pasión al jugar, Natalia tiene presente cada detalle del mundo virtual del videojuego, Daniel tiene un alto nivel de juego, por eso se siente superior a los demás, Jairo no juega tan bien, pero se le nota la pasión, Mario es un *gamer* coleccionista, y Laura usa el videojuego como un acto de liberación emocional.

En primer lugar, Nicolás Sánchez tiene 25 años, es uno de los creadores y líderes de la comunidad *gamer* escogida. Se interesó por el mundo de los videojuegos desde que empezó a jugar la saga Grand Theft Auto, hace aproximadamente 17 años. En ese momento, tenía 9 años y ya se consideraba *gamer*, pues le apasionaba la idea de estar al tanto de las nuevas tendencias en cuanto a consolas y videojuegos, así que empezó a invertir dinero, pero sobre todo tiempo en esta pasión que estaba comenzando a hacer parte de su cultura. La exploración libre del entorno virtual es uno de los elementos que más le gustan de *GTA: San Andreas*.

En segundo lugar, Lina Alemán tiene 24 años, es otra de las creadoras y líderes de la comunidad *gamer*. «Comencé con Nintendo», dijo. Cuando tenía 5 años le regalaron la consola portátil GameBoy Color de Nintendo y luego le compraron una Súper Nintendo, juegos como Súper Mario dieron inicio a su vida de *gamer*. Más adelante, a los 8 años, en el colegio, conoció a Nicolás Sánchez; quien la impulsó a jugar la saga *GTA*. La primera serie que jugó fue *GTA: Vice City*

en Xbox, dicha consola manejaba mejores gráficos que su competencia directa, PlayStation 2.

En tercer lugar, Oscar Ramírez es el menor de los miembros de la comunidad *gamer*, tiene 14 años. Lleva un año jugando GTA: San Andreas, por lo que aún no se considera *gamer*. «Para mí son un pasatiempo», dice y asegura ser un jugador casual, puesto que, no se siente comprometido con los videojuegos. «Nunca he jugado un videojuego más de 5 meses, me aburro muy rápido, pero con GTA: San Andreas ya cumplí un año jugándolo», afirmó. Siempre ha jugado desde su *Smartphone*, pero al compartir dentro de la comunidad, ha pensado en comprar una consola con el fin de detallar los gráficos y el contexto virtual de GTA: San Andreas.

En cuarto lugar, Natalia Bermúdez tiene 22 años y juega GTA: San Andreas desde los 9. Llegó a él gracias al tráiler que se empezó a divulgar. «Era muy llamativo, sobre todo para los niños y jóvenes» dijo. Este tráiler se reproducía al ritmo de “Welcome to the jungle” de Guns ‘n Roses, lo cual atrajo más su atención, pues ese es uno de sus grupos favoritos. «Cuando comencé a jugarlo me di cuenta que el videojuego era mejor de lo que yo pensaba, incluso mejor de lo que se mostraba en el tráiler» y era cierto. Este vídeo mostraba el panorama del contexto virtual en el que se desarrollaría GTA: San Andreas, pero no la multiplicidad de opciones que ofrecería el videojuego.

En quinto lugar, Daniel Hernández tiene 19 años, desde que comenzó a jugar en el año 2005, se ha interesado por los videojuegos de aventura y por aquellos que son de tipo sandbox, como GTA: San Andreas, que muestran un mundo abierto y no lineal, abriendo las experiencias del jugador con la plataforma digital. Dice tener las herramientas necesarias para ser un *Pro Gamer* (Jugador Profesional) y espera poder sostenerse económicamente jugando. Algunas

actitudes demostraban cierta superioridad, puesto que tiene varias habilidades de juego y esto lo impulsa a sentirse más que los otros miembros de la comunidad.

Jairo Cadena tiene 20 años y juega GTA: San Andreas desde los 14. Un amigo de él lo empezó a llevar a lugares de alquiler, en donde la tendencia era este videojuego, luego se enteró de estas reuniones y empezó a asistir. Aunque no lleva tanto tiempo jugando como otros miembros, se considera *gamer*, pues la inmersión en esta comunidad le ha permitido ampliar sus conocimientos frente a la industria de los videojuegos, despertando y aumentando su interés cada vez más.

Mario Contreras tiene 23 años, se involucró con la saga Gran Theft Auto desde que salió GTA: Vice City, luego del lanzamiento de GTA: San Andreas, en el 2004, empezó a asistir a estas reuniones de *gamers*. “Me considero un *gamer* coleccionista”, dijo, haciendo referencia al acopio de todo aquello que involucra una consola (Xbox) o a una serie de videojuegos (GTA). Esta colección está en perfecto estado, pues para él es eso: una colección y, por tanto, no suele usarla tan a menudo.

Laura Contreras tiene 16 años y cuando tenía 10, Mario Contreras, su hermano mayor, la empezó a llevar a estas reuniones y desde ese momento se sintió apasionada por el tema. “GTA: San Andreas me ayuda a liberar la violencia”, dijo. Para ella se trata de un acto catártico, es decir, un proceso de purificación y liberación emocional. Cuando interactúa con GTA: San Andreas se comporta de manera agresiva, pues afirma que de esa manera logra mayor concentración para finalizar cada misión, por eso mismo prefiere que no le hablen cuando está jugando.

Lo que define a un *gamer*

¿Puede el simple acto de jugar catalogar a un individuo como *gamer*? Algunas personas darían una respuesta afirmativa, probablemente, porque la palabra *gamer* traducida al español es jugador. Sin embargo, pese a esto, el significado de dicho concepto es más profundo, pues tiene que ver con la construcción de identidades colectivas. En este sentido, existe una brecha entre el *gamer* y el jugador ocasional, ya que el primero debe sentir, necesariamente, pasión por los videojuegos, lo cual lo impulsa a dedicarles tiempo y dinero, y permite el aprecio y la valoración de cada elemento gráfico evidenciado en la plataforma digital, mientras que el segundo se involucra con estos por *hobbie* o simple entretenimiento.

Lo anterior no quiere decir que el jugador ocasional no sienta un gusto e interés por lo que juega, pero aquella acción no sobrepasa tales límites. Así lo mencionó Jairo, quien afirmó que una de las diferencias entre un *gamer* y un jugador ocasional se encuentra en la dedicación e intensidad de disfrute de los videojuegos, así como la experiencia que ha adquirido al jugar en diversas plataformas digitales.

En este sentido, se podría decir que el jugador ocasional se involucra con los videojuegos por moda, ya que, referente a esto, sus gustos e intereses son temporales y pasajeros. Mientras que el ser *gamer* no se trata de un estilo transitorio, sino de una apropiación de ciertos fenómenos simbólicos que lo identifican, pero también lo diferencian de otros *gamers*. Un ejemplo claro es la comunidad escogida, algunos llevan jugando más de diez años y afirman que han crecido con los videojuegos. Además, ellos hacen uso de un dialecto y una vestimenta específica, lo cual permite su identificación como parte de una colectividad, pero también la diferenciación con otras.

Por lo que Mario y Laura afirmaron que el ser *gamer* se convierte en un estilo de vida, ya que tras adoptar la cultura *gamer* sus prioridades y comportamientos empezaron a cambiar. A Mario, por ejemplo, le gustaba jugar fútbol en el barrio donde vivía, pero con la llegada de los videojuegos a su vida empezó a jugar este deporte por medio de una consola. Para ellos, esto empezó como una manera de diversión, un *hobbie*, pero con el pasar del tiempo se convirtió en su cotidianidad. Ellos comenzaron a jugar varias horas al día y la preocupación por la innovación tecnológica empezó a ser visible.

Además, según Oscar, este estilo de vida ayuda a construir la personalidad de quienes lo adoptan, puesto que, el ser *gamer* abarca, también, las necesidades y deseos de una persona, como la necesidad de jugar y el deseo de ganar, o la necesidad de adquirir ciertas consolas y videojuegos. Asimismo, los individuos se van apropiando de elementos que son de su agrado, ignorando a aquellos que no lo son, es esto lo que permite la interacción con otros *gamers* y la identificación con alguna comunidad.

Lo anterior tiene que ver con el arraigo de una cultura propia, pues ellos tienen costumbres, como reunirse en un espacio determinado y compartir trucos y códigos sobre GTA: San Andreas o, simplemente, jugar en la plataforma de este videojuego. Esto es producto de las transformaciones sociales e interactivas, que devienen de los avances tecnológicos, así lo afirmó Lina.

Para especificar lo anterior, durante las reuniones, los miembros de esta comunidad hicieron uso de términos como *noob*, *newbie*, *pro*, *cheater*, *fanboy*, *farmear*, *flamer*, *geek*, *xboxer* y *hardcoregamer* con el fin de categorizar a algunos jugadores. El primero resulta ser un insulto para señalar a los inexpertos, el segundo a los novatos, a diferencia del anterior, este no es un insulto, el tercero a los expertos, el cuarto a los tramposos, el quinto a aquellos que realizan una acción repetidamente para conseguir puntos, el sexto a quienes insultan o se

burlan de manera despectiva de otros jugadores, el séptimo a los amantes de la tecnología, el octavo a los fanáticos de Xbox y el último a los jugadores con mayor experticia.

Las expresiones empleadas para referirse a la interacción con GTA: San Andreas fueron: *PvE* (Player vs. Environment o, en español, Jugador contra Entorno), haciendo referencia al tipo de videojuego, *high score* o puntaje alto, *record*, que señala la mejor puntuación. Además, si alguien realizaba una buena jugada, en tono de felicitación, decían *WP* (*WellPlayed* o, en español, Bien Jugado). Otros términos que utilizan son *gamepad* o mando de juego, *demake* o deshacer, empleado para adaptar un videojuego moderno a una plataforma antigua, *remake* o rehacer, usado para reeditar un videojuego ya publicado, y *retro* que quiere decir videojuego antiguo.

A continuación, por medio de una tabla se categorizará algunas palabras que usó dicha comunidad *gamer* como dialecto:

Tabla 4^o. Dialecto del *gamer*

Categoría	Palabra	Traducción
Jugador	Cheater	Tramposo
	Fanboy	Niño fanático
	Farmear	Agricultor (Realizar repetidamente una acción para conseguir puntos)
	Flamer	Incendiario (Persona que insulta de forma exagerada a otra)
	Geek	Friki (Persona fascinada por la tecnología)
	HardcoreGamer	Jugador duro
	Noob	Inexperto
	Newbie	Novato
	Pro	Experto
	Xboxer	Fan de Xbox
Plataforma	High Score	Puntaje alto
	PvE (Player vs. Environment)	Jugador contra entorno
	Record	Registro (Mejor puntuación)
	WP (WellPlayed)	Bien jugado

Industria	Gamepad	Mando de juego
	Demake	Deshacer (Adaptación de un videojuego moderno a una plataforma antigua)
	Remake	Rehacer (Reedición de un videojuego ya publicado)
	Retro	Videojuego antiguo

Las anteriores fueron los términos que usan con mayor frecuencia los miembros de la comunidad *gamer* escogida. Teniendo en cuenta su significado, las categorizaciones se dividieron en tres: jugador, plataforma e industria, y de ellas se derivaron algunas palabras en inglés. El dialecto que usan, comúnmente, los *gamers* es en este idioma, debido a que esta cultura surgió junto con la primera generación de consolas en la década de los 70 en Estados Unidos.

De igual manera, algunos individuos que asistieron a estas reuniones lucían gorras, accesorios, camisetas y hasta chaquetas con símbolos que representaban algún videojuego. Esto se evidenció en la manilla que tenía cada miembro de dicha comunidad *gamer*, en la que estaba escrito GTA: San Andreas. Algunos de ellos también tenían gorras en las que se plasmaba un control de Xbox y otros lucían una camiseta o chaqueta con estampados de personajes de videojuegos. Esto es la representación simbólica de aquello que los identifica como comunidad.

Asimismo, otra característica que tienen los *gamers* es la preocupación por la innovación, puesto que, para ellos es necesario estar al tanto de las consolas y videojuegos que son tendencia. Esto los fortalece como cultura, ya que continúan adentrándose en aquel mundo virtual y fortaleciendo vínculos con otros individuos que comparten su manera de pensar, la cual los representa como colectividad.

De igual manera, la cultura *gamer* está ligada a la fidelidad que tiene una comunidad frente a uno o varios tipos de juegos. Así lo mencionaron Mario, Laura, Natalia, Lina y Oscar, quienes, además, aseguraron que esta es una de las mayores diferencias que se presenta entre comunidades *gamers*. Aunque en

ocasiones el uso de accesorios y ropa como símbolo de identificación es frecuente, su principal característica es la apropiación de un género de videojuegos como el Sandbox, la indudable preferencia por la saga GTA, principalmente, por GTA San Andreas. Igualmente, Daniel concordó con ellos y añadió que una comunidad de este estilo «permite la apertura de nuevos horizontes en el modo de ver los juegos de cierto tipo».

Según Nicolás, la cultura *gamer* también adopta los videojuegos como un tipo de entretenimiento virtual, ya que el espectador se convierte en un participante activo y en el proceso de inmersión disfruta todo lo que sucede en la plataforma. Él hace una comparación con FaceBook, ya que tanto los videojuegos como las redes sociales se consideran nuevos medios de comunicación, en donde los individuos pueden «jugar a ser alguien más». Los jugadores adquieren empatía con el personaje, lo personalizan como quieran y lo adaptan según sus intereses. Dicha empatía, va aumentando en la medida que completan las misiones del videojuego y pasan tiempo jugando con él. Por esta razón, los jugadores de los niveles más altos y con mayor cantidad de logros tienen una conexión más fuerte con su avatar.

En GTA: San Andreas el individuo juega a ser un pandillero que debe superar varias misiones con el fin de subir de nivel y así ser respetado dentro del juego, y admirado por los miembros de la comunidad *gamer*. El jugador adopta este rol y se siente fascinado, pues este tiene la libertad de comportarse como lo desee y hacer cosas que en el contexto actual no podría hacer sin tener fuertes repercusiones legales.

De este modo, tanto en FaceBook como en el videojuego, el individuo adquiere una segunda vida virtual, pues en ambos casos el usuario puede ser él mismo o inventar otra personalidad, además de reflejar logros para que otros usuarios lo admiren. En este sentido, si bien Nicolás tiene razón al mencionar

aquella similitud, también es cierto que entre estas dos herramientas existe una diferencia que impide que FaceBook sea catalogado como cultura. Si bien esta red social moviliza ciertos aspectos culturales, los individuos no se identifican o se sienten parte de esta como cultura.

Los signos de GTA: San Andreas

GTA: San Andreas es un texto que está compuesto por un sistema de signos, con los que el jugador interactúa por medio del acto de jugar y les otorgar un significado, lo cual lo conduce en un viaje simbólico hacia otro mundo posible. Este conjunto de signos se muestra en el videojuego como íconos, índices y símbolos que tienen una utilidad específica dentro del videojuego.



Los íconos tienen diversas categorías dentro del videojuego, en primer lugar, está el icono cartográfico, representado por medio de un radar o mapa que marca un circuito de la ciudad en el que se resaltan diferentes zonas de interés, como calles, cuerdas, vías del tren, puentes, tiendas y otros elementos de la zona. Este cambia de tamaño según la velocidad a la que vaya el avatar, por eso a mayor velocidad, mayor tamaño. El radar le sirve de guía al jugador para desplazarse en el contexto virtual.

Dentro de dicho radar, además, se presentan diferentes figuras de colores que denotan la ubicación de determinados objetos. Así, por ejemplo, un triángulo azul señala el vehículo que puede usar el personaje; uno rojo, la ubicación de sus enemigos; uno amarillo, el lugar al que debe llegar para poder completar la misión; un cuadro rojo indica los lugares que debe visitar y una flecha blanca que señala el lugar en donde se encuentra el avatar.

En segundo lugar, se encuentra el ícono de equipamiento, que se representa por medio de la imagen de un arma u objeto que utiliza el personaje para completar las misiones. El arma es usada por el avatar con el fin de herir o matar a otros personajes, esta puede ser de detonación (detonador remoto), cuerpo a cuerpo (puños, puño americano, bastón, bate de béisbol, palo de golf, palo de billar, motosierra, katana, cuchillo y pala), pistola (Desert Eagle, pistola con silenciador y 9mm), escopeta (escopeta de combate, escopeta y escopeta recortada), rifle largo (rifle y rifle de francotirador), rifle de asalto (AK-47 y M4), subfusil (Micro SMG, SMG y Tec9), artillería pesada (lanzallamas, lanzacohetes, lanzacohetes con atracción de calor y Minigun), o arrojadiza (granada, gas lacrimógeno, explosivo remoto y bomba Molotov). El objeto se usa para dar solución a una misión específica, este puede ser una cámara fotográfica, un celular, un paracaídas, un aerosol, un extintor, un *jetpack*, gafas térmicas, o gafas de visión nocturna.

En la plataforma también se presentan íconos de obsequio que pueden ser usados en algunos espacios de ocio del protagonista. Allí, el personaje tiene una cita con su novia, por lo que los íconos que se muestran son flores, consolador o vibrador. A continuación, se muestra por medio de una tabla la categorización de los íconos ya mencionados, con su respectivo ejemplo y representación:

Tabla 2⁷. Íconos de GTA: San Andreas

Tipo de ícono	Nombre	Ícono	
Cartográfico	Radar o mapa		
Equipamiento	Arma	Ejemplo	Ícono
	Detonación	Bomba de vehículo	

⁷ Tomada de: Elaboración propia con información de <http://www.gta-growth.com/gtasa/armas>

Equipamiento	Arma	Puño	
	Cuerpo a cuerpo		
Equipamiento	Arma	Bate de béisbol	
	Cuerpo a cuerpo		
Equipamiento	Arma	Pistola con silenciador	
	Pistola		
Equipamiento	Arma	Escopeta de combate	
	Escopeta		
Equipamiento	Arma	Rifle de francotirador	
	Rifle largo		
Equipamiento	Arma	AK-47	
	Rifle de asalto		
Equipamiento	Arma	Micro SMG	
	Subfusil		
Equipamiento	Arma	Lanzallamas	
	Artillería pesada		
Equipamiento	Arma	Gas lacrimógeno	
	Arrojadiza		
Equipamiento	Objeto	Cámara fotográfica	
Equipamiento	Objeto	Celular	
Obsequio	Objeto	Flores	

GTA: San Andreas es un videojuego de simulación de la vida real, por lo que los iconos mencionados ejercen una función virtual que representa la utilidad real de estos. En este sentido, el radar o mapa le indica al personaje hacia dónde debe dirigirse, así sucede en la realidad personal, para encontrar una dirección una persona puede hacer uso de herramientas como Google Maps o el GPS. Igualmente, teniendo en cuenta el contexto del videojuego (barrios de clase baja en donde se presenta la problemática de las pandillas), las armas representan supervivencia y sus fines son netamente violentos. Sin embargo, algunas armas cuerpo a cuerpo, como el bate de béisbol o el palo de golf, en la realidad personal pueden ser empleadas para lesionar a alguien, pero su función principal es la deportiva.

En consecuencia, el videojuego es un conjunto de signos, que está compuesto por diversos íconos, índices y símbolos que, a su vez, hacen referencia a la realidad misma y a los usos que se les da a estos, teniendo en cuenta el contexto en el que se desarrolle determinada situación. En este sentido, dichos signos se traspalan del mundo real al virtual y viceversa, puesto que, son representaciones visuales a las que el jugador les da un significado propio, asociándolos con su realidad personal.

Asimismo, en la plataforma de GTA: San Andreas se muestran diversos símbolos de medición, representados a través de dos barras, una blanca y otra roja. La primera indica la munición del arma que está usando el avatar, esta no aplica para las armas cuerpo a cuerpo. La segunda señala las condiciones de salud en las que se encuentra el personaje, el color de esta barra empieza a oscurecer cuando la vida del avatar disminuye.



En el videojuego también se encuentra el símbolo de tiempo, que indica la hora que transcurre en el mundo virtual. De igual manera, está el símbolo del capital, que indica cuánto dinero tiene disponible el personaje, este es uno de

los aspectos más relevantes dentro del videojuego, ya que representa subsistencia, en cuanto a los bienes que puede adquirir como recompensa, pues este se le otorga al avatar tras haber completado una misión.

Son 104 las misiones principales que debe resolver el avatar, en estas, él debe cumplir las órdenes dadas por otro personaje. Estas constan de una continua acción, en la que él es un pandillero que realiza grafitis por la ciudad y se enfrenta con otros personajes. El protagonista también debe cumplir con más de 70 misiones secundarias, en las que puede ser vigilante, bombero, taxista, paramédico, etc.

A continuación, se presentará una tabla con los símbolos mencionados previamente y su respectiva representación:

Tabla 3⁸. Símbolos de GTA: San Andreas

Tipo de símbolo	Nombre	Símbolo
Medición	Munición	
Medición	Salud	
Tiempo	Reloj	
Capital	Dinero	

La munición mide la vida del armamento que tiene equipado el protagonista. Cuando la barra se termina, la salud del personaje corre el riesgo de acabarse también, ya que las armas cuerpo a cuerpo tienen menos poder que las otras. Sin embargo, hay acciones que le permiten al avatar llenar de nuevo su barra de salud: conseguir un botiquín, comer, subir a una ambulancia, ir al hospital y tener relaciones sexuales con prostitutas. Estas mujeres son catalogadas, dentro del videojuego, como peatones especiales, puesto que, para el protagonista, es sencillo recuperar su salud pagándoles y teniendo sexo con ellas. En el entorno

⁸ Tomada de: Elaboración propia.

urbano actual, dichas acciones, a excepción de la última, pueden contribuir al mejoramiento de la salud de un individuo.

El símbolo de tiempo está representado por un reloj que define los cambios de horario (día, tarde y noche) del entorno virtual, en donde un minuto equivale a dos segundos en el contexto actual. Igualmente, este también señala los cambios y factores climáticos, como tormentas de arena, nevadas, lluvia, niebla, soleado, tormentas, entre otros.

Asimismo, el uso de la cámara subjetiva es uno de los más relevantes, ya que, en GTA: San Andreas el personaje es enfocado y perseguido por esta, mostrándolo siempre como el foco del videojuego. Esto mantiene al jugador en una sensación de complicidad con el protagonista y de hacer parte de la historia o, incluso, de ser el avatar mismo.

Otro símbolo que es importante resaltar es el del capital, es uno de los más relevantes, puesto que, en el videojuego; las ciudades están mediadas por el sistema capitalista, en donde las necesidades de los personajes giran en torno al consumismo. En este punto, es necesario hacer una analogía entre el mundo virtual y actual, pues en el primero es necesario dar cumplimiento a cada misión con el fin de recibir un pago y en el segundo se debe trabajar para obtener una recompensa monetaria. Igualmente, para el avatar, el dinero también es asumido como un logro, lo cual permite que los otros personajes lo respeten, lo mismo ocurre actualmente, en algunos aspectos, como en los laborales y académicos, los beneficiados suelen ser los económicamente más fuertes.

En este sentido, es claro que existe una dependencia respecto al dinero, pues para todo se necesita dinero, para comer, para comprar ropa, para un tatuaje, para ir a la peluquería, para adquirir bienes (vehículos, armas y propiedades). Lo anterior incentiva a la existencia de múltiples opciones que

permitan obtener ganancias monetarias. Si bien el avatar realiza varias actividades delictivas con el fin de adquirir dinero de una manera más rápida, como participar en carreras ilegales, ser un proxeneta, robar o incluso matar, también tiene la posibilidad de trabajar por medio de algunas sub-misiones, como taxista, bombero, aparcacoches, camionero, minero, paramédico y repartidor.

Lo anterior es una representación de la realidad histórica de Los Ángeles, ciudad que inspiró la construcción del contexto virtual de Los Santos y las problemáticas que se desarrollan allí. Los individuos pueden trabajar con el fin de obtener ingresos, pero también delinquir haciendo parte de pandillas, ocasionando varios disturbios y teniendo comportamientos que van en contra de la ley.

El *nickname*: Un signo de identificación virtual

Cuando un individuo adopta un *nickname*, empieza a construir significados que determinan parte de su existencia e identidad individual, pues este es adquirido de manera voluntaria, con el fin de identificarse dentro del mundo virtual que presenta el videojuego. Contrario a lo que sucede cuando una persona apoda o le pone un sobrenombre a alguien más, pues este es impuesto como consecuencia de una previa evaluación que tiene la finalidad de nominar a otro. Oscar, por ejemplo, usa el *nickname* “Guerrero420”, pero por ser el novato de la comunidad, frecuentemente, lo apodan *newbie*. Él usa este *nickname* por simple gusto, dice que es varonil.

Asimismo, el *nickname* que emplea un jugador puede incluir desde sus gustos e intereses, hasta una fecha importante. La investigadora, por ejemplo, cuando empezó a interactuar con GTA San Andreas, el *nickname* de registro que seleccionó fue “TheWriter” (“La Escritora”), porque es un término que la representa y tiene un sentido en su vida. En este sentido, el *nickname* que usa el jugador es

el resultante de múltiples patrones que componen la vida social y cultural del mismo, los cuales se encargan de moldearlo y de identificarlo con ciertas cosas. Lo mismo sucedió con los miembros de la comunidad, Nicolás, dijo que usa el *nickname* “TheThrasher” debido a que le gusta la música Thrash Metal. Laura usa el *nickname* “Jokerang”, pues es aficionada al Guazón o Joker.

Daniel siempre tiene dos opciones, seleccionar “Snake” o “Dairuto”, el primero es el personaje principal del videojuego Metal Gear y el segundo es por Naruto, su anime favorito. Mario, por su parte, usa su mismo nombre, haciendo referencia al conocido personaje de Mario Bros. Natalia se identifica con “Líder”, puesto que, «de eso se tratan los videojuegos, de encabezar resultados».

De igual manera, el *nickname* puede convertirse en una forma de representación tanto en la virtualidad como en la realidad, ya que, dentro de la comunidad, algunos son comúnmente conocidos por el *nickname* que emplean. Lina, por ejemplo, hace uso de su apellido (Aleman) y, en las reuniones, los otros jugadores la llaman del mismo modo. Mientras que, a Jairo el usar “Tresmilagros” o “Frailemon”, ha conllevado a que dentro de la comunidad lo llamen “el santo”, pues algunos le preguntaban qué significado tenía este estos *nicknames* para él, a lo que él respondía la santidad de una persona.

En este sentido, el *nickname* es un signo de identificación, que representa parte de la personalidad del jugador, pues, como consecuencia de sus experiencias previas, este ha adaptado y configurado diversos componentes sociales y culturales. Además, este lo utiliza con el fin de generar reconocimiento dentro de la plataforma del videojuego, pero también de la comunidad gamer.

Lo que implica jugar GTA: San Andreas

Para un jugador existen diversas sensaciones y pensamientos en el acto de jugar, las cuales van ligadas al tipo de videojuego. En este caso, los miembros de esta comunidad entraron en contacto con GTA: San Andreas, que pertenece al género RPG de Acción. Teniendo en cuenta esta categorización, Lina, Natalia y Mario afirmaron que el videojuego da la sensación de adrenalina. Esto debido a elementos como los medios de transporte (motocicletas y automóviles), que representan velocidad, las confrontaciones con otros individuos y las armas (blancas y de fuego), que hacen referencia a fenómenos del campo semántico de la violencia.

Según lo anterior, es claro mencionar que diversos videojuegos, en especial los pertenecientes al género de acción, pueden dar la sensación de adrenalina y emocionar al individuo. Sin embargo, la mayoría son estrictos y tienen varias limitaciones, por lo que no ofrecen un mundo abierto como el de GTA: San Andreas. En este sentido, esta vendría siendo la mayor caracterización que tiene este videojuego frente a los demás. Así lo afirman Nicolás, Oscar, Lina, Daniel y Jairo, puesto que, permite sacar al avatar de la rutina de estar siempre realizando misiones. Por ejemplo, el avatar debe cumplir la misión #19, 'MaddDogg'sRhymes', en la que tiene que infiltrarse en la mansión del famoso rapero MaddDogg para robar su libro de rimas, sin embargo, el jugador puede optar por ir a comer algo antes de la misión o conducir un automóvil por diferentes zonas de la ciudad.

De otro lado, Natalia afirma que aquella libertad virtual se relaciona con la realidad histórica y actual, y tiene razón. Por un lado, los conflictos y las problemáticas mostradas en GTA: San Andreas hacen referencia al «bajo mundo de Estados Unidos», puesto que, las ciudades ficticias que se presentan en el videojuego, Los Santos, San Fierro y Las Venturas, son analogías de Los Ángeles,

San Francisco y Las Vegas, respectivamente. Allí, se relacionan sucesos como la guerra entre pandillas afroamericanas, vigente desde la década de los 70, la epidemia del crack (1984-1990), y los disturbios de Los Ángeles de 1992, ocasionados luego de que un jurado compuesto por blancos, absolvió a cuatro agentes de policía por propinarle una golpiza al taxista afrodescendiente Rodney King.

Por otro lado, en el videojuego se presentan algunas consecuencias que dejaron los hechos históricos ya mencionados y otras problemáticas que han surgido en Estados Unidos. Se muestran las confrontaciones entre pandillas, el micro tráfico de estupefacientes, la drogadicción, la delincuencia común y la corrupción en las instituciones de autoridades nacionales, como la policía.

De igual modo, Nicolás, Oscar y Laura coinciden en afirmar que en GTA: San Andreas el personaje «puede hacer lo que quiera». A esta respuesta, Jairo añadió que la libertad que se muestra en dicho contexto «se siente muy real», pues la inmersión en aquel mundo virtual es, prácticamente, inevitable. Esto debido a las sensaciones mencionadas anteriormente, pues, a partir de estas, el videojuego genera un efecto de abstracción y fusión con el jugador. Este, mientras interactúa con GTA: San Andreas, se desconecta de la realidad personal y se conecta con la virtual.

Laura, por su parte, habló de que la libertad de hacer todo lo que el personaje quiera no se presenta en la vida real. Así, por ejemplo, cuando en la vida real alguien como CJ, el personaje de GTA: San Andreas (pandillero y de estratificación baja) comete algún crimen, tendría implicaciones legales, sin embargo, en el videojuego el personaje puede matar, robar o perpetrar otros delitos sin tener fuertes repercusiones, o resolviéndolas al instante. Lo anterior quiere decir que los jugadores realizan dichas acciones basados en normas que

corresponden al contexto virtual del videojuego y no necesariamente a la moral o normatividad del mundo exterior.

Asimismo, aquellas sensaciones se encuentran, necesariamente, ligadas con los pensamientos que tiene el jugador cuando interactúa con GTA: San Andreas. Laura, Daniel y Jairo afirmaron tener pensamientos enfocados a la facilidad de hacer diversas acciones, sin embargo, mientras que Jairo pensó en “tomar cualquier vehículo, escuchar música y hasta pedir un taxi», Laura, Jairo y Daniel pensaron en actuar con violencia. Esto debido a que la construcción de GTA: San Andreas está dada en un contexto en el que el personaje puede agredir y hasta matar a cualquiera y en el que se normalizan sucesos como los enfrentamientos entre las pandillas de Los Santos. Lo anterior demuestra que el contenido de este videojuego se construye a partir de la representación de lo real (positiva o negativa), permitiéndole al jugador elaborar sentidos desde sus propias experiencias.

Esta libertad virtual, sumada a la de rol en la que se puede modificar al personaje como desee el jugador (excepto el color de piel), resulta ser un gran atractivo para los jóvenes, y es por esto que continúa estando vigente en diferentes comunidades *gamers* como esta. GTA: San Andreas le permite al personaje satisfacer sus necesidades básicas a través de acciones como comer, tener relaciones sexuales, hacer deporte, comprar objetos y desplazarse por donde desee. Adicionalmente, deja hacer otras cosas, como conducir autos, pelear, disparar, asesinar, robar, nadar, entre otras.

Así, si bien es cierto que el mundo abierto de GTA: San Andreas es un gran atractivo, existen otros elementos que también logran captar la atención de los jóvenes. Nicolás, por ejemplo, afirmó que este videojuego maneja “un buen motor gráfico, interesantes misiones, un amplio mapa para explorar y diferentes armas y vehículos que se pueden modificar». Laura, Daniel y Jairo concordaron con esta

última parte. En primer lugar, Laura mencionó que el atractivo de GTA: San Andreas está vinculado a las múltiples misiones y «a la facilidad de desplazarse en el mapa». En segundo lugar, Daniel dijo que el videojuego está dotado por gran «cantidad de armas y vehículos». En tercer lugar, Jairo hizo énfasis en «las diferentes misiones que tiene», añadiendo un elemento: la jugabilidad, que tiene que ver con las experiencias que adquiere el individuo al momento de interactuar con el videojuego.

En consecuencia, GTA: San Andreas le dio un importante giro a la saga Grand Theft Auto, al haber incorporado detalles mencionados anteriormente, aún ausentes en las demás series de GTA. Este videojuego le permite al jugador controlarlo prácticamente todo, lo cual implica que este interactúe de manera activa en aquel contexto virtual y haga parte del mismo. Es como estar en una película de acción de forma interactiva, señalando cómo y en qué dirección avanzará la historia, transitando por las calles de tres ciudades ya conocidas por el jugador, efectuando relaciones sociales con otros personajes y asumiendo un rol que, a pesar de diferir con la personalidad del jugador, logra atraparlo dentro del personaje.

¿Por qué seguir hablando de *GTA: San Andreas*?

GTA: San Andreas salió al mercado hace más de una década y, desde ese momento, se hizo evidente la cantidad de seguidores que empezó a adquirir, esto debido a la implementación de nuevos elementos gráficos e interactivos. Algunos jugadores como los entrevistados, ya eran seguidores de la saga y hasta pertenecían a una comunidad en específico, por lo que comenzaron a realizar reuniones enfocadas a este videojuego. GTA: San Andreas fue evolucionando y se empezaron a desarrollar diversas versiones para ser acopladas a varias consolas, PC y celulares.

Es por esto que la idea de realizar y participar en reuniones enfocadas a un videojuego como GTA San Andreas resulta algo intrigante y al mismo tiempo desconcertante, ya que algunas personas podrían considerarlo anticuado o, incluso, descontinuado. Sin embargo, los miembros de la comunidad *gamer* escogida tienen una postura contraria. La razón por la que ellos se continúan reuniendo a hablar de GTA: San Andreas se centra en la capacidad que tiene el videojuego para divertir, entretener y sorprender. Cuando se realiza un cambio de ciudad, por ejemplo, se evidencia una transformación radical de la ambientación, lo cual sorprenderá de inmediato al jugador, luego, durante el desarrollo de la misión a concretar, la acción invadirá la escena, fomentando entretenimiento en quien la protagoniza.

Luego de GTA: San Andreas, RockstarGames lanzó una serie con gráficos mejorados, tomando como base varios elementos de este videojuego, así lo aseguraron Jairo y Daniel. Sin embargo, algunas características se quedaron solo en GTA: San Andreas, una de ellas es la de rol. Así, mientras en GTA: V el jugador puede cambiarle la ropa, el peinado, la barba y los tatuajes del personaje, en GTA: San Andreas la libertad para modificar es prácticamente ilimitada. Este videojuego no solo deja cambiar el vestuario que lleva puesto el avatar, sino que además, permite un acceso, prácticamente, total al físico del mismo. En este sentido, el jugador puede manipular gran parte de la fisionomía del personaje (excepto por el color de la piel), por medio de prácticas cotidianas como la alimentación y el ejercicio.

Asimismo, en GTA: San Andreas se pueden potenciar los niveles físicos y visuales del avatar, esto con el fin de mejorar la resistencia, la conducción y la habilidad con armas, lo cual contribuye al aumento de los niveles de respeto en el mundo virtual. Otra de las grandes características de GTA: San Andreas es la interconexión de tres grandes ciudades (Los Santos, San Fierro y Las Venturas) en un mismo mapa.

De igual manera, GTA: San Andreas también permite la representación de varios roles virtuales a partir de un solo personaje. Los entrevistados sostienen dicha afirmación, sin embargo, según lo observado y lo que dijeron durante la entrevista, hay algunos roles que priman sobre otros. Jairo, hizo énfasis en «el justiciero, ladrón y sicario». Oscar habló de ser «taxista, proxeneta y policía», los cuales se muestran en diferentes sub-misiones. Laura afirmó que el rol de su preferencia es el de «jefe en el mapa». Nicolás, por su parte, aseguró que el principal «es el de un pandillero que al completar una serie de misiones va ascendiendo en el escalafón del barrio».

Las dos interacciones que construyen identidades colectivas

Durante dichas reuniones se pudo evidenciar que los jugadores hacían uso de dos tipos de interacciones: la hipermediática, que se da por medio del videojuego y la interpersonal o cara a cara, dada a través de la relación directa con otros individuos. Los ocho miembros entrevistados reconocieron la importancia de ambas interacciones, sin embargo, al momento de preguntarles cuál prefieren, Oscar, Jairo, Daniel y Nicolás afirmaron sentirse a gusto interactuando con el videojuego, ya que allí no intervienen juicios de valor y el jugador tiene más libertad para actuar como lo desee.

Mario, Laura, Lina y Natalia, por su parte, aseguraron que cuando se interactúa con otros jugadores, hasta el videojuego se comprende mejor. Esto debido a que, pese a que existe cierto grado de competición, en las reuniones prima el valor de la cooperación, puesto que, no todos los individuos tienen la misma capacidad de entendimiento. Así, por ejemplo, cuando un jugador no entiende cierto truco, durante la interacción interpersonal le pueden explicar nuevamente.

De igual manera, en la interacción hipermediática es la interacción que se da entre el jugador y GTA: San Andreas, mientras que la interpersonal permite la retroalimentación entre dos o más jugadores. Asimismo, en la primera se fomenta la representación con un personaje, por medio de unas órdenes ejecutadas por el jugador, en las que la intención es manipular al avatar y realizar diversas acciones, las cuales provocan un efecto inmediato en el personaje. . Mientras que en la segunda se realiza un proceso comunicativo que permite la codificación y decodificación de mensajes.

Ambos tipos de interacción promueven y construyen vínculos afectivos. En el caso de la hipermediática, aquellos vínculos tienen que ver con la relación que se construye entre el jugador y el mundo que se presenta a través del videojuego, en otras palabras, la inmersión en la historia virtual. Mientras que en la interpersonal dichos vínculos hacen referencia al contacto de un individuo con otros que comparten una cultura, la *gamer*.

En consecuencia, tanto la interacción hipermediática como la interpersonal son necesarias para comprender la manera cómo se construyen identidades colectivas dentro de la comunidad *gamer* escogida, puesto que, actúan como complementos que facilitan el desarrollo social y cultural de los jugadores. Así, para que las reuniones se puedan efectuar, correctamente, ninguna debe faltar. Por ejemplo, cuando los jugadores comparten diversos trucos y códigos, luego deberán usarlos al empezar a jugar GTA: San Andreas.

CONCLUSIONES

A partir de la investigación se puede concluir que GTA: San Andreas es un conjunto de signos que le permite a los jugadores construir identidades colectivas, ya que quienes interactúan con este videojuego, lo hacen en tiempo real dentro de un mundo virtual en el que tienen la capacidad de tomar múltiples decisiones, dentro de unos límites estipulados por la plataforma. Así, cuando esta interacción es constante, tal como sucede en la comunidad *gamerescojada*, la influencia del videojuego tiende a ser mayor.

En este sentido, las reuniones de *gamers* a las que se asistió permitieron evidenciar la manera cómo la experiencia del juego trasciende la virtualidad y empieza a entrar en relación con la vida cotidiana de los jugadores. Aquí, se hace evidente la configuración social de esta comunidad en torno a GTA: San Andreas, puesto que aquello que ha unido a dichos jugadores como cultura ha sido el mismo acto de jugar. Un ejemplo de ello son las problemáticas que se muestran en GTA: San Andreas, ya que, estas pueden llegar a representar el contexto en el cual viven algunos jugadores, tales como el micro tráfico de estupefacientes.

De igual manera, el espacio virtual construido entre GTA: San Andreas y el jugador es la esencia de la interacción hipermediática y de la interpersonal, las cuales están visibles dentro de la comunidad *gamer*. Esto debido a que conecta al jugador con una realidad virtual y una personal, en las que se incluyen otros individuos distintos a él, pero que se reconocen como parte de dicha comunidad al compartir ciertos aspectos socioculturales. Por ejemplo, el dialecto, la vestimenta, la preferencia por las videoconsolas Xbox, y el territorio virtual y físico que ocupan y al mismo tiempo modifican, son las características más notorias al momento de interactuar en las reuniones que programan.

En este sentido, la interacción hipermediática constituye espacios de socialización entre los jugadores, en donde se articulan y reproducen diversos procesos de comprensión e identificación, lo cual permite la construcción de significados otorgados, por un lado, por la misma plataforma virtual y, por otro, por aquellas prácticas que los usuarios toman de su propia cotidianidad desde las experiencias y los conocimientos previos del jugador.

Asimismo, durante la interacción hipermediática establecida entre los jugadores y GTA: San Andreas, el individuo tiene una supuesta libertad de modificar varias características físicas del personaje, lo puede engordar o adelgazar, le puede cambiar el atuendo, poner tatuajes y cortar el pelo. Pero ¿por qué tiene que ser hombre y no mujer? O ¿por qué el rol del protagonista debe ser adoptado por un negro y no por un blanco? Sin duda, el contexto virtual (Los Santos) en el que se desarrolla el videojuego es el causante del condicionamiento del personaje. En este, los pandilleros deben ser hombres afrodescendientes, pues esa es la realidad histórica de Los Ángeles. ¿Qué implicaría, entonces, que una mujer blanca fuera la protagonista? Cambiaría el rumbo de la historia de un mundo ficticio, que surgió del real y modificaría, radicalmente, los estigmas raciales que se tuvieron en décadas pasadas y, en ocasiones, aún se presentan, en un país como Estados Unidos.

En consecuencia, GTA: San Andreas les presenta a los jugadores una libertad que no es real, pues está condicionada por los parámetros del mismo. No obstante, los jugadores construyen una sensación de libertad e inmersión, en la que mezclan las experiencias de juego con las personales y construyen un personaje adaptado a algunas de sus preferencias propias. De esta manera, los individuos dejan de ser jugadores, para convertirse en el protagonista de GTA: San Andreas.

Según lo anterior, la existencia de los jugadores termina por configurarse a partir de la interacción con GTA: San Andreas y la experiencia y conocimiento adquirido a partir de una hibridación entre una interacción interpersonal y una hipermediática. Lo cual quiere decir que la relación que se produce entre jugador-videojuego, y jugador-jugador da lugar a un constante intercambio de sentidos, contribuyendo así a la construcción de identidades colectivas.

En consecuencia, a partir de GTA: San Andreas, la definición identitaria de los jugadores se construye por medio de una significación dual entre el mundo físico y el virtual. En este sentido, esta es visualizada, en primer lugar, a través del personaje ficticio y su interacción con otro mundo posible y, en segundo lugar, mediante diversos aspectos socioculturales, así como las relaciones que se establecen dentro de una cultura *gamer* en específico.

REFERENCIAS

- Aller, M. (2012). La narrativa digital y la escuela. Recuperado de: <http://www.educacontic.es/blog/la-narrativa-digital-y-la-escuela>
- Arráez, M., Calles, J. y Moreno, L. (2006). La hermenéutica: una actividad interpretativa. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/410/41070212.pdf>
- Blumer, H. (1969). Interaccionismo simbólico: Perspectiva y método. EnglewoodCliffsN.J:Prentice Hall.
- Bruner, J. (1996). Significado y auto en perspectiva cultural. En D. Barkhurst& Ch. Sypnowich (Eds.), El yo social. Londres: Sage.
- Buxarrais, M. y Berríos, L. (Mayo de 2005). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y los adolescentes. Algunos datos. Recuperado de: <http://www.oei.es/historico/valores2/monografias/monografia05/reflexion05.htm>
- Cárcamo, H. (2005). Hermenéutica y análisis cualitativo. Recuperado de: <http://www.facso.uchile.cl/publicaciones/moebio/23/carcamo.htm>
- Castro, M. (Julio-diciembre 2001). Los libros de arena. Revista Universitas Humanística No. 52. Pontificia Universidad Javeriana.
- Ceballos, N. (2 de agosto de 2012). Videojuegos en la encrucijada: La crisis del píxel. Recuperado de: <http://www.revistagq.com/noticias/tecnologia/articulos/videojuegos-en-la-encrucijada-la-tesis-del-pixel/17038>
- Ciúa, I. (2008). Videojuegos: El entretenimiento del tercer milenio. En Género y cultura popular. (pp. 263–286). Recuperado de: https://books.google.com.co/books?id=HxqE-VodAwwC&pg=PA263&dq=videojuegos+y+cultura&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=videojuegos%20y%20cultura&f=false
- Coordinación de investigaciones FCC (2015). Líneas de investigación. Corporación Universitaria Minuto de Dios: Sede Principal.
- Denzin, N. y Lincoln, Y. (1994). Handbook of qualitative research. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Durán, J., Lara, M. y Sánchez J. (2013). Programación de videojuegos. Recuperado de: <http://repositorio.unan.edu.ni/560/1/22675.pdf>
- Echeverría, R. (2006). El búho de minerva. Recuperado de: <https://books.google.com.co/books?id=47OpP0f50-QC&pg=PA248&lpg=PA248&dq=el+ser+del+hombre+reside+en+comprender&source=bl&ots=tF5OJqeV8B&sig=50xaxC533TFlyr7DFA9hFbCxUiU&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjXhfbBzNzSAhWIOCYKHbmrCQsQ6AEIKjAC#v=onepage&q=el%20ser%20del%20hombre%20reside%20en%20comprender&f=false>
- Eco, U. (1968). La estructura ausente: Introducción a la semiótica. Recuperado de: http://investigacionsocial.sociales.uba.ar/files/2013/03/eco_laestructuraausente.pdf
- Erickson, E. (1977). La identidad psicosocial. Enciclopedia Internacional de las Ciencias Sociales, tomo V, España: Aguilar.

- ESA (2014). Datos Esenciales: Información acerca del ordenador y videojuegos. Recuperado de: http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/10/ESA_EF_2014.pdf
- Fauconnier, G. y Turner M. (1994). Conceptual Integration Networks. Recuperado de: <http://www.cogsci.ucsd.edu/~faucon/BEIJING/CIN.pdf>
- Feldman, C. (8 de julio de 2005). ESRB investigará el contenido sexual de "San Andreas". Recuperado de: <https://www.cnet.com/news/esrb-to-investigate-san-andreas-sex-content/>
- Fernández, J. (13 de enero de 2014). Análisis de GTA San Andreas para Android e iOS. Recuperado de: <http://www.hobbyconsolas.com/reviews/analisis-gta-san-andreas-para-android-e-ios-61776>
- Gadamer, H. G. (2012). Verdad y método. Salamanca, España. Ediciones Sígueme.
- García, F. (2005). Videojuegos: un análisis desde el punto de vista educativo. Recuperado de: <http://craig.com.ar/biblioteca/Videojuegos.%20An%20E1lisis%20desde%20el%20punto%20de%20vista%20educativo%20-%20Fern%20andez.pdf>
- Gerrig R. (1993). Experiencing narrative worlds: On the psychological activities of reading. New Haven, CT: Yale University Press.
- Giménez, Gilberto (1996). La identidad social o el retorno del sujeto en Sociología, en Identidad: Análisis y teoría, simbolismo, sociedades complejas, nacionalismo y etnicidad. III Coloquio Paul Kirchhoff, México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Goldstein H. H. y Goldstein A. (1946). The Electronic Numerical Integrator and Computer (ENIAC). Recuperado de: http://www.jstor.org/stable/2002620?origin=crossref&seq=1#page_scan_tab_contents
- Goldstein, M. (9 de marzo de 2006). La otra paliza con Rodney King. Recuperado de: <http://mqh.blogia.com/2006/030901-la-otra-paliza-con-rodney-king.php>
- González, A. (16 de diciembre de 2013). Análisis de Grand Theft Auto: San Andreas para Android. Recuperado de: <http://www.vandal.net/analisis/android/grand-theft-auto-san-andreas/22876>
- González, J. (2010). Jugabilidad: Caracterización de la experiencia del jugador en videojuegos. [Resumen]. Tesis de pregrado publicada. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=20914>
- González, M. (2014). Entorno histórico y social de la aparición del microchip. Tesis de pregrado publicada. Recuperado de: http://oa.upm.es/34023/1/PFC_maria_gonzalez_mondaza.pdf
- Grand Theft Auto San Andreas (2007). Grand Theft Auto San Andreas Full Español DVD 1 ISO MEGA. Recuperado de: <http://www.metacritic.com/game/xbox-360/grand-theft-auto-san-andreas>
- Grandío, P. (octubre 29 de 2004). Análisis de Grand Theft Auto: San Andreas para PS2. Recuperado de: <http://www.vandal.net/analisis/ps2/grand-theft-auto-san-andreas/3150/4>
- Jenkins, H. (2003). Technology Review. Recuperado de: <http://www.technologyreview.com/biomedicine/13052/>

- ISFE (2012). Industry Facts. Recuperado de: <http://www.isfe.eu/industry-facts>
- Kent, S. L. (2001). The ultimate history of video games: The story behind the craze that touched our lives and changed the world. New York: Three Rivers.
- Kent, S. L. (2001). And Then There Was Pong. The Ultimate History of Video Games.
- Kerckhove, D. (1999). Inteligencias en conexión: Hacia una sociedad de la web. Editorial Gedisa: Barcelona.
- Kornobluh, P. (1997). Crack: La contra y la CIA: La tormenta sobre "DarkAllience" Recuperado de: <http://nsarchive.gwu.edu/NSAEBB/NSAEBB2/storm.htm>
- Lacasa, P. (2011). Los videojuegos: Aprender en mundos reales y virtuales. Madrid: Ediciones Morata, S. L.
- LeCompte, M. (1995). Un matrimonio conveniente: diseño de investigación cualitativa y estándares para la evaluación de programas. Recuperado de: <http://www.uv.es/relieve/v1/RELIEVEv1n1.htm>
- McLuhan M. y Powers B. R. (1993). La aldea global. Recuperado de: https://docs.google.com/file/d/0B_icFRPFaZY2d3VGV2E4RE5wTTA/view
- Mead, G. H. (1925). La génesis del self y el control social. Recuperado de: <https://es.scribd.com/doc/266486978/Mead-LA-GENESIS-DEL-SELF-Y-EL-CONTROL-SOCIAL-pdf>
- Mead, G. H. (1934). Mente, yo y sociedad: desde el punto de vista de un conductista social. Chicago, University of Chicago Press.
- Mendizábal, I. (2004). Máquinas de pensar: Videojuegos, representaciones y simulaciones de poder. Recuperado de: https://www.academia.edu/1490363/M%C3%A1quinas_de_pensar_videojuegos_representaciones_y_simulaciones_de_poder
- Metacritic (26 de octubre de 2004). Grand Theft Auto: San Andreas. Play Station 2. Recuperado de: <http://www.metacritic.com/game/playstation-2/grand-theft-auto-san-andreas>
- Metacritic (7 de junio de 2005). Grand Theft Auto: San Andreas. PC. Recuperado de: <http://www.metacritic.com/game/pc/grand-theft-auto-san-andreas>
- Metacritic (7 de junio de 2005). Grand Theft Auto: San Andreas. Xbox. Recuperado de: <http://www.metacritic.com/game/xbox/grand-theft-auto-san-andreas>
- Metacritic (12 de diciembre de 2013). Grand Theft Auto: San Andreas. IOS. Recuperado de: <http://www.metacritic.com/game/ios/grand-theft-auto-san-andreas>
- Orihuela, J. (1997). Narraciones interactivas: El futuro no lineal de los relatos en la era digital. Recuperado de: <http://palabraclave.unisabana.edu.co/index.php/palabraclave/article/viewFile/338/480>
- Ortiz, F. (2014). Diccionario gamer y adolescente. Recuperado de: <http://adolescentesasperger.blogspot.com.co/2013/08/diccionario-gamer-y-adolescente-1.html>
- Park, R. (1999). La ciudad y otros ensayos de ecología humana. Recuperado de: https://www.academia.edu/4245532/La_ciudad_y_otros_ensayos_de_ecologia_urbana_-_Park_Robert_Ezra
- Plante, C. (12 de mayo de 2012). Opinion: 'AllTheWorld's A Sandbox'. Recuperado de: http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=18545

- Rockstar Games (2004). San Andreas. Recuperado de: <http://www.rockstargames.com/sanandreas/>
- RPG (2005). RPG: Role Playing Game. Recuperado de: <http://www.elotrolado.net/wiki/RPG>
- Scolari, C. (2008). Hipermediaciones: Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva. Editorial Gedisa.
- Seassure, F. (1916). Curso de lingüística general. Recuperado de: file:///C:/Users/Acer%20Pc/Downloads/cursolingustica_fdesaussure.pdf
- Toche, N. (21 de agosto de 2015). Medios digitales, nuevas herramientas artísticas. El Economista. Recuperado de: <http://eleconomista.com.mx/entretenimiento/2015/08/21/medios-digitales-nuevas-herramientas-artisticas>
- Todorov, T. (1966). Literatura, y significación. Barcelona, Planeta.
- Torres P. (2001). Dramaterapia: Dramaturgia, teatro y terapia. Editorial Cuarto Propio. Santiago de Chile.
- Van Dijk, T. (1980) Texto y contexto. Recuperado de: <http://www.felsemiotica.org/site/wp-content/uploads/2014/10/van-Dijk-Teun-A.-Texto-y-contexto.-Sem%C3%A1ntica-y-pragm%C3%A1tica-del-discurso.pdf>

ANEXOS

Diario de campo:

Fecha: 29 de enero de 2017.

Lugar: Chapinero.

Hora: 17:00.

Objetivo: Realizar el primer acercamiento a la comunidad *gamer* escogida.

Descripción:

Llegué al lugar a las 16:45. Era una casa de tres pisos que parecía estar recién pintada, pues las paredes aún tenían ese peculiar olor que caracteriza a la pintura. Era un verde oscuro pero brillante que hacía que resaltara sobre las otras casas del barrio. Estiré mi mano derecha y timbré. Al instante se abrió el portón. Era Lina Alemán, una de las creadoras de esta comunidad *gamer*. Me saludó y me invitó a seguir de inmediato. Noté que en su mano derecha tenía una manilla de color negro con unas letras en blanco que decían GTA: San Andreas.

—Bienvenida a mi humilde morada— me dijo.

—¿De verdad es tu casa? —pregunté con extrañeza.

—Sí, ¿por qué?

—Es que pensé que la reunión la hacían en otro lado, un local, un salón comunal, un garaje..., algo así.

—No, tal vez otras comunidades de *gamers* lo hacen, pero yo pienso que haciendo las reuniones en mi casa todo se nos facilita más. Además, las reuniones son en el garaje. La entrada es por la parte de atrás. Yo no permito que, a las reuniones, entre gente por la puerta principal, pero como tú no sabías...

—Vale, ya entendí.

—¡Ven! —me invitó a seguirla.

Me llevó hasta el garaje. Era bastante amplio. La decoración de las paredes fue lo que primero atrajo mi atención. Había afiches pegados en representación de las diferentes versiones de GTA que han salido. Conté 16 en total.

A las 17:00 comenzaron a llegar los miembros de la comunidad *gamer* y a las 17:10 ya estaban los quince jugadores que la conformaban. Se empezaron a acomodar en unas sillas plásticas que estaban organizadas en filas en la parte izquierda del garaje. Todos sonreían, era evidente la emoción que sentían al estar ahí.

—Buenas tardes muchachos—les dijo Nicolás Sánchez, otro de los creadores de dicha comunidad *gamer*, parándose al frente—. ¿Cómo han estado?

—Muy bien— respondieron en un coro que parecía planeado.

—¿Qué novedades tenemos? —preguntó.

Todos se quedaron en silencio. Algunos sacaron su celular, quizá para revisar las novedades, pero nadie pronunció palabra alguna.

—Microsoft va a lanzar una nueva consola— dijo al fin Lina rompiendo el silencio.

—Así es. ¿Habían escuchado de eso? —preguntó Nicolás de manera general.

Todos estaban conmocionados. Sonrieron como sinónimo de alegría. Se oyeron algunos murmullos.

—¿Qué tendrá? —preguntó Natalia Bermúdez.

—La consola se va a llamar Project Scorpio y estará basada en las recomendaciones hechas por los mismos usuarios. Es la nueva Xbox. Tendrá seis Teraflops de GPU, una resolución de 4k, el más poderoso procesamiento de datos, con más cuadros por segundo. Ocho núcleos de procesamiento. Podrá renderizar a 60Hz. Más de 320 GB de capacidad de memoria y funcionará con juegos y accesorios de Xbox One.

—Va a ser una súper consola. Lo malo es que si funcionará con juegos y accesorios de Xbox One es posible que GTA: San Andreas no haga parte de esos juegos y esto es triste.

—Aunque puede existir la posibilidad de que haga una renderización del videojuego —dijo Laura Contreras.

—¿Cuándo sale? —preguntó Oscar Rodríguez.

—Será presentada en la feria E3 el 11 de junio y lanzada en diciembre.

—¿Cuándo llegará a Colombia?

—Aún no se sabe.

—Bueno, hay que estar pendientes—dijo Nicolás.

Siguieron hablando. Comentaron acerca de la Xbox clásica y la Xbox 360, y las compararon con las PlayStation 2 y PlayStation3. El debate duró otros 40 minutos.

—¡Vamos a jugar! —dijo Lina emocionada.

La emoción era colectiva.

En la parte derecha del garaje habíaseis videoconsolas. Tres Xbox tradicional y tres Xbox 360.

—Te falta la Xbox One—comenté sarcásticamente mientras miraba a Lina.

—Está en mi cuarto—sonrió—. Es que estas consolas tienen integrado GTA San Andreas, pero la Xbox One, por ser una de las más recientes, aún no lo tiene, pero todos estamos a la espera y rogamos para que salga pronto. Me intriga ver los gráficos desde esa plataforma.

—Tienes muchas videoconsolas y videojuegos...

—También—me interrumpió—. Qué puedo decir, amo el mundo de los videojuegos. Cuando sé que hay una consola nueva no puedo evitar ir a comprarla, me gustan más que todo las Xbox.

—¿Por qué? ¿Y Nintendo? ¿Y PlayStation?

—Por los videojuegos que integra, me gusta mucho la acción, en especial la saga de GTA. He probado algunas consolas de Nintendo, pero por amigos o conocidos que me dejan jugar. Nintendo innova mucho en sus consolas, pero el problema sigue siendo sus videojuegos, no son de mi estilo, creo que no son del estilo de ninguno de los que hace parte de esta comunidad, por eso nos entendemos tanto. Además, no existe una versión de GTA: San Andreas para

Nintendo. Por el lado de PlayStation el problema son las gráficas, las de Xbox tienen mayor definición.

—¿Qué tipo de videojuegos integra Nintendo?

—No puedo decirte uno en específico, porque tiene varios tipos de videojuegos, pero la mayoría van dirigidos a público infantil.

Como solo había cinco videoconsolas, debían turnarse o rifar el primer turno.

Así lo hicieron. Cinco jugadores, todos hombres, se sentaron a interactuar con GTA: San Andreas, mientras los demás conversaban, comían algunos pasabocas y algunos no se despegaban de sus celulares o tablets, pues habían descargado GTA: San Andreas allí y mantenían jugándolo.

—Jessi, te presento a Nico—me dijo Lina, señalando al joven que se había encargado del debate de hace un momento.

—Mucho gusto, Nicolás—dijo a modo de presentación, mientras me estrechaba la mano derecha.

—Hola—dije.

—Él, Santi y yo somos los creadores de esta comunidad *gamer*—dijo Lina—, jugábamos mucho desde que teníamos 8 años, menos Nico que tenía 9, esa fue nuestra infancia: jugar y jugar. Santi está allá jugando en una 360.

—¿Cómo empezaron a jugar? —pregunté.

—Empezamos con GTA—respondió Nico—. Desde ahí nos enamoramos de la serie, era una pasión increíble, no dejábamos de jugar y nuestra felicidad era la llegada de una nueva versión. Cuando llegó GTA: Vice City fue brutal, porque tenía nuevos gráficos, nuevas cosas, era un GTA superior a los anteriores. En ese momento ya teníamos como 11 años, así que decidimos comenzar a reunirnos y conformamos esta comunidad *gamer*. Era algo gracioso, porque solo éramos tres.

Nos asustamos al oír una grosería. Miramos hacía el lugar de las consolas.

—Lo siento—dijo el implicado, Mario Contreras, miembro de la comunidad—. Es que de nuevo me cogió la policía.

El chico se veía enojado. Frunció el ceño y arrojó el control de Xbox 360 que tenía en sus manos.

—¿Estás bien?—le pregunté.

No respondió nada.

—Él es así, no te preocupes —me dijo Nicolás.

Así que no dije nada más y retomé la conversación que tenía con Nicolás.

—¿Y qué?

—Bueno, entonces empezamos a difundir la presencia de nuestra comunidad por medio de las redes sociales y en el colegio. Convocamos a una reunión, a la que llegaron otras siete personas a parte de nosotros tres. Dos años después salió GTA: San Andreas y esa fue la revolución, llegó más gente y fuimos creciendo como comunidad. Entre el 2004 y el 2006 alcanzamos a ser más de treinta miembros, era una cosa extraordinaria, pero obviamente todos se han mantenido, algunos se han retirado por diferentes razones, pero aún seguimos marchando, queremos seguir manteniendo vivo a GTA: San Andreas.

Fecha: 26 de febrero de 2017.

Lugar: Chapinero.

Hora: 17:00.

Objetivo: Realizar el segundo acercamiento a la comunidad *gamer* e interactuar con GTA: San Andreas.

Descripción:

Antes de comenzar a jugar, debo seleccionar una de las cinco consolas que se encuentran en el lugar de reunión. Aprovechando que me dieron la oportunidad de elegir primero, seleccioné la Xbox 360, pues esta era la más moderna que había, la única que hacía parte de la octava generación. GTA: San Andreas ya estaba instalado, así que tan solo encendí la pantalla y la consola y esperé a que cargara. La plataforma digital del videojuego me solicitó un *nickname* para poder registrarme, no lo pensé tanto y me decidí por “TheWriter”, que en español quiere decir “La Escritora”. Fue una rápida elección, ya que me siento identificada con

este término y, por lo tanto, tenía un sentido en mi vida, al igual que lo hacían los *nicknames* que usaban los demás jugadores.

La investigadora debe resolver la primera misión, “Big Smoke”. Después de cinco años en la Costa Este, CJ regresa a los Santos pues han asesinado a su mamá. Al salir del aeropuerto coge un taxi, que es detenido por tres agentes de policía, uno de ellos, el oficial Tenpenny le quita el dinero que lleva y con ayuda de los otros dos personajes, lo sube a la patrulla. Arrancan en el auto, pero más adelante lo botan de este y lo dejan en el barrio Rollin’ Heights, territorio de los Ballas, pandilla enemiga.

En ese momento inicia el juego. En la esquina inferior izquierda de la pantalla aparece el mapa que guiará a CJ durante la misión. Un triángulo azul señala una bicicleta, lo cual me indica que me suba en ella. Eso hago, comienzo a pedalear, pero me estrello con tres hombres vestidos de morado, eran los Ballas. Ahí tengo dos opciones: pelear con ellos o huir, me decido por la primera. Los golpeo varias veces, uno de ellos alista un arma y comienza a dispararme. Ahora la segunda opción me atrae más, salgo corriendo hacia la bicicleta, me subo de nuevo en ella y pedaleo hasta llegar a mi antiguo barrio, Grove Street.

Fecha: 26 de marzo de 2017.

Lugar: Chapinero.

Hora: 17:00.

Objetivo: Realizar el tercer acercamiento a la comunidad *gamer* e interactuar con ocho de sus miembros.

Descripción:

Llegué a las 17:00. Recordé que debía entrar por la puerta trasera para ingresar, directamente, al garaje. Golpeé tres veces. Alguien abrió una pequeña ventana que se ubicaba en la parte superior de la puerta.

—Contraseña —me dijo.

—Yo soy GTA: SA —me sentí como en una película, pero me alivió saber que no había olvidado la contraseña. Lina me la había dicho desde el año pasado.

Cuando entré ya estaban todos.

—Buenas tardes chicos —esta vez era Lina quien estaba al frente—. ¿Cómo han estado?

—Muy bien —respondieron.

—¿Tienen alguna novedad que quieran compartir? —preguntó.

—Sí, yo —dijo Daniel Ramírez, miembro de la comunidad, mientras levantaba su mano izquierda—. Encontré unos códigos, en realidad son muchos, que nos pueden ayudar a superar las misiones en PC más rápido y ganar más cosas—confesó.

—¿Y eso? ¿En dónde? —preguntó con curiosidad Jairo Cadena, miembro de la comunidad.

—En una página *online*. Ya he usado algunos y de verdad funcionan. Creo que son muy necesarios, no solo divierten y emocionan el jugar, también lo facilitan, porque esta plataforma, por lo menos a mí, me parece compleja. Voy a enviarles los códigos, por el grupo de WhatsApp y de FaceBook para que los miren y los utilicen.

—¿Has pasado misiones con ayuda de esos códigos?—preguntó Lina.

—Sí, varias. Logré pasar, por ejemplo, la misión “Jizzy” en mi computador.

—Chicos disculpen que los interrumpa, pero aún no tengo claro ¿cuál es esa misión?

—La misión número 46 de GTA: San Andreas.

—*Noob*—aparentó toser Natalia.

Todos rieron.

—¿De qué se trata la misión? —pregunté para disimular que no había entendido lo que quisieron decir con esa palabra (luego supe que así llamaban a los inexpertos).

—CJ debe infiltrarse a la banda criminal Loco Syndicate para destruirla, pues es la que le provee a Big Smoke, de Los Ballas, droga —respondió Daniel. La

misión se llama así, porque aunque es encomendada por Woozie, CJ debe seguir las órdenes de Jizzy B.

—Ah, no se oye tan difícil —dije.

—Sí, pero créeme, en la plataforma todo se complica y si me descubren o si lo hago mal, puede ser peligroso para mí. Además, cada plataforma presenta un nivel de dificultad distinto, en PC este nivel es muy alto.

—¿Qué tipo de códigos son? —pregunté.

—De todo tipo. Puedes encontrar códigos para adelgazar, para tener súper músculos, para tener un gran atractivo sexual, para explotar coches, para golpear muy fuerte, para controlar el clima, en fin, son demasiados.

—Daniel, compártelos en los grupos para que todos los tengamos y hagamos un intento ya —dijo Lina.

—Listo, ya lo hago.

Lina encendió su portátil e inició el juego. Todos nos acercamos para poder apreciarlo mejor. Ingresó su *nickname*: “Aleman” y la plataforma lo reconoció de inmediato. Arrojó la misión número 55, “Ran Fa Li”. CJ llega a donde estaba Woozie, líder de la triada Mountain Cloud Boys. Él le presenta a Shuck Fu Ran Fa Li, líder de la organización secreta Tong Red Gecko en la Costa Oeste, quien le encomienda la misión de recoger un paquete que un mensajero ha escondido en el aeropuerto. Ahí empieza la acción. Lina comienza a manipular a CJ con el teclado del PC. CJ sale del lugar en donde estaba para cumplir con la misión que le acaban de otorgar.

—Quiero una moto —dijo Lina.

Frente a su avatar va pasando un hombre en una moto.

—Daniel, díctame un código para quitarle a ese *man* la moto.

Ella ubica a CJ frente al personaje de la moto y lo tumba, pero él se levanta e intenta pelear con su agresor.

—STINGLIKEABEE—dijo Daniel.

CJ le da un puño al personaje y lo noquea de inmediato.

—¿Eso qué fue? Parece que lo maté con tan solo un puño —preguntó Lina riendo.

—Ese fue el mega puñetazo —respondió Daniel—. ¿Qué tal?

—Genial.

CJ se sube a su nueva motocicleta y empieza a conducir por Los Santos. Lina no deja de mirar el mapa, pues este le indicará hacia dónde debe dirigirse. Está emocionada. Por un momento deja de conducir por las calles y se mete por una playa.

—Otro código.

Daniel empieza a buscar uno acorde con la situación.

—CWJXUOC.

Sorpresivamente, se levanta una tormenta de arena que derriba a CJ de inmediato.

—Bien jugado Daniel, buen código. Me gustan los retos y las situaciones complicadas —dijo Lina.

CJ se levantó y se subió otra vez en la moto. Intentó evadir aquella tormenta de arena, condujo hasta salir de la playa y llegó a las vías del tren. Lina siguió las indicaciones del mapa hasta que al fin llegó a su destino, el aeropuerto. En el parqueadero hay un auto rojo que está siendo señalado por un triángulo azul, lo cual indica que este contiene el paquete que le encomendaron. Sin embargo, al entrar en el carro para coger el supuesto paquete, CJ se da cuenta de que es una emboscada, una trampa organizada por la banda vietnamita Da NangBoys, bloquean todas las salidas e intentan atacar a CJ.

—Código Dani —dice afanada Lina.

—PROFESSIONALSKIT.

CJ empieza a dispararles sin detenerse.

—Genial —dice Lina emocionada sin dejar de oprimir botones.

El personaje continuó disparando y asesinando a todo aquel que intentaba atacarlo. Luego de deshacerse de ellos se sube en el auto rojo. En pantalla

aparece una barra de daños, que refleja el estado del vehículo. La idea es mantener la barra llena.

Cuando CJ sale del aeropuerto ve un hombre en la carretera.

—Me voy a bajar —dice Lina.

—¡No! Te puede matar —gritamos varios en coro.

CJ se bajó del coche, le apuntó al hombre y con un solo disparo lo dejó tendido en el suelo. Se subió de nuevo al auto y aceleró. Le pasó el carro por encima al cadáver de este personaje. Lina no pudo disimular la sonrisa de satisfacción. Más adelante vio otros sujetos sospechosos, pero esta vez en lugar de bajarse del vehículo, los arrolló con este. De inmediato, aparecieron unos motociclistas y empezaron a perseguirlo. CJ ya sabe que son sus enemigos ya que sobre ellos hay un triángulo rojo. Se detuvo y se ocultó detrás del auto con el fin de protegerse y de dispararles a sus perseguidores ocasionalmente. Cuando logró matarlos se subió de nuevo al vehículo y condujo un poco más hasta llegar al triángulo amarillo. CJ, con ayuda de Lina, completó la misión, sus ganancias fueron de seis mil dólares y su nivel de respeto aumentó.

Entrevista

Preguntas de contexto:

1. ¿Cuánto tiempo lleva jugando y cómo llegó a GTA: San Andreas?
2. ¿Qué género de videojuego prefiere?

Preguntas sobre GTA: San Andreas:

1. ¿Qué siente y qué piensa cuando juega GTA: San Andreas?
2. ¿Por qué cree que GTA: San Andreas se torna atractivo especialmente para los adolescentes? ¿Qué lo caracteriza frente a otros videojuegos?

3. ¿Qué aspectos positivos y negativos a nivel social puede tener GTA: San Andreas? ¿Alguna vez ha reflexionado sobre estos?
4. ¿Qué roles puede desempeñar usted como jugador en la plataforma de GTA San Andreas?
5. ¿Se siente identificado con el personaje que manipula en GTA: San Andreas? ¿Por qué?
6. ¿Existen elementos de GTA: San Andreas que se relacionen directa o indirectamente con su realidad social? ¿Cuáles?
7. Muchos piensan que GTA: San Andreas, por haber salido al mercado hace 13 años, es anticuado y debería dejar de jugarse. ¿Qué opina usted?
8. ¿Qué importancia puede tener en la sociedad un videojuego como GTA: San Andreas?
9. ¿Recomienda jugar GTA: San Andreas? ¿Por qué?

Preguntas de la comunidad:

1. ¿Se considera *gamer*?
2. ¿Para usted, ser *gamer* es una cuestión que va más allá de ser una “moda”? ¿Podría decir que es algo más cultural?
3. En esta comunidad, ¿hay miembros activos que no se consideran *gamers*?
4. ¿A estas reuniones asisten personas que no se consideran *gamers*?
5. ¿Qué hace que una persona pueda llegar a identificarse como *gamer*?
6. ¿Qué elementos permiten que los miembros de esta comunidad se identifiquen como parte de ésta? ¿Cuáles los diferencian de otras comunidades de *gamers*?
7. ¿Qué objetivo tiene realizar una reunión de *gamers* enfocada a GTA San Andreas?

8. Tengo entendido que en estas reuniones también debaten acerca de la novedad en cuanto a videojuegos y consolas. ¿Por qué siguen jugando y hablando de GTA San Andreas?

9. ¿Qué *nickname* suele usar al momento de entrar en la plataforma de un videojuego? ¿Tiene algún nombre que lo identifique dentro de la comunidad *gamer*? ¿De qué manera se podrían relacionar estos dos apodos?

10. ¿Qué tipos de interacciones se emplean en las reuniones de *gamers*? ¿Cuál de estas es la que usted prefiere?

Entrevista 1

Nombre: Nicolás Sánchez.

Edad: 25.

Preguntas de contexto:

1. He jugado desde que salió al mercado, es decir, hace como 13 años. Siempre he sentido curiosidad por los videojuegos, así que soy de los que tienen que probar los que recién salen al mercado y tuve ese impulso cuando GTA: San Andreas llegó al país.

2. **Shooter y RPG de acción.**

Preguntas sobre GTA: San Andreas:

1. Libertad y diversión.

2. Se torna atractivo porque da la sensación de libertad, ya que en el juego se puede hacer lo que se quiera, invertir dinero, tener autos, vivienda propia, etc. San Andreas se caracteriza por su buen motor gráfico, interesantes misiones, un amplio mapa para explorar, diferentes armas y vehículos que se pueden modificar, además de poder modificar al personaje principal.

3. El aspecto positivo, podría decirse que puede llegar a ser un juego muy entretenido lo cual divierte a cualquier tipo de jugador, puede enseñar a

que se tiene que laborar para obtener dinero y así poder comprar los bienes que uno desee. GTA: San Andreas tiene varios aspectos negativos, el primero y principal es la posibilidad de matar a cualquier tipo de persona ya sea inocente, anciano, mujeres y de diferentes maneras como apuñalamiento, incineración o con armas de fuego. También hace presencia la prostitución, el tráfico de drogas, alcohol e incita a desobedecer la ley y las señales de tránsito. He conocido personas que se han consumado mucho en el mundo de ese videojuego y aparentan estar jugando en la vida real, ya que pues este modula de una manera especial la realidad. Sí lo he hecho.

4. El rol principal es el de un pandillero que al completar una serie de misiones va ascendiendo en el escalafón del barrio, obteniendo dinero para comprar mejor armamento, casa propia, vehículos y hasta prostitutas.

5. En un principio, cuando empecé a jugarlo, quizá por la edad que tenía, me sentía más identificado porque en ese preciso momento de la vida es cuando más se quiere ser libre y obtener las cosas de forma tan fácil como lo muestra el juego. Ahora analizo más detenidamente cada misión y puedo sentirme identificado, pero no todo el tiempo.

6. Por supuesto que hay elementos que se relacionan, en las calles del mapa del juego se evidencian los diferentes estratos sociales, se pueden encontrar vagabundos, prostitutas, gente adinerada, policías y hasta militares. Los Santos es una ciudad con todos los establecimientos de la vida real, por ejemplo, si quieres ir a curarte, debes acudir al hospital, si quieres diversión puedes ir al bar o al billar, o simplemente robar un vehículo o fastidiar a los policías. Cosas que se pueden hacer todas en la vida real.

7. Ya es muy tarde para proponer sacar del mercado a este juego. Han salido continuaciones del mismo juego para diferentes consolas, y no se ha visto gran repercusión en la vida cotidiana de las personas, ya que estas se han acostumbrado a ver juegos como este e incluso más violentos. Lo que si se debería hacer es tener un control sobre los niños menores de 13 años que

tengan acceso a este tipo de juegos ya que podrían aprender a usar un arma, palabras obscenas, ver simulaciones de mujeres desnudas, drogas, etc.

8. Una importancia sería la evidencia que da el juego acerca de causa y consecuencia de los actos que una persona normal podría realizar en la vida real. Si delinques, la policía te persigue, si no trabajas, no obtendrás lo que deseas, si no te ejercitas te engordas si eres de los que se alimentan de manera no saludable. Estos son elementos que muchos *gamers* pueden percibir a la hora de jugar y reflejar esa realidad virtual con la humana.

9. Si recomiendo jugar GTA: San Andreas, es increíble y tiene elementos que no se encuentran en otros videojuegos. Pero también recomiendo que se jueguen las continuaciones del mismo, ya que tienen un motor gráfico más avanzado y una dificultad que pone a prueba las habilidades de cualquier *gamer*, además de tener un excelente modo multijugador online.

Preguntas de la comunidad:

1. Sí.

2. Ser *gamer* nunca se consideró una moda, y no creo que lo sea, es simplemente entretenimiento virtual, así como lo es Facebook. Para muchos esta página sirve para jugar a ser alguien más y reflejar logros que no tienes en la vida real, lo mismo sucede con los juegos, obtienes logros, demuestras a los demás jugadores que eres bueno y te sientes realizado. En los últimos años el ser *gamer* se ha catalogado como una cultura que es fiel a distintos tipos de juegos. Personas de todo el mundo invierten mucho dinero solo para ser los mejores y tenerlo todo dentro de un videojuego.

3. No creo que alguien que posea una consola de videojuegos no se considere *gamer*, ya que se demuestra la pasión y afición de una persona cuando invierte tiempo y dinero para obtener videojuegos y consolas.

4. Sí asisten personas que no son *gamers*, con el fin de familiarizarse un poco con la actualidad de los videojuegos y para saber cuál juego es el más recomendado según el estilo de vida o simplemente gustos.

5. El hecho de comprar una consola e interesarse en comprar un determinado estilo de videojuego, esa persona ya podría decirse que es *gamer*.

6. Tener habilidades básicas para jugar diferentes estilos de juegos, haber finalizado varios tipos de videojuegos y por supuesto tener una consola o PC para jugar.

7. Hay grupos de *gamers* que solo disfrutan juegos online en PC, otros los shooter más famosos como Call of Duty y otros grupos solo disfrutan jugando fútbol como FIFA 2017. También se hace diferenciación por la preferencia a una consola en concreto.

8. Socializar secretos del juego y estrategias para poderlo completar más fácilmente.

9. Nosotros nos preocupamos por estar innovando en cuanto a consolas y videojuegos, pero GTA: San Andreas tiene algo que nos sigue interesando: su mundo abierto. Se pueden hacer tantas cosas que cuando sale una nueva versión de GTA lo que hacemos es compararla con la de San Andreas, pero seguimos jugándolo y debatiendo sobre él.

10. El *nickname* que uso es “TheThrasher”. Lo elegí porque me gusta la música Thrash Metal.

11. En ocasiones hay reuniones online para jugar en equipo, y por supuesto hay reuniones en casa de alguna persona para los juegos competitivos como el fútbol, juegos de Nintendo Wii, el famoso Guitar Hero y otros muchos juegos que la gente disfruta en grupo. Por lo general es mejor la interacción a través del juego. No intervienen juicios ni personalidad en esa interacción.

Entrevista 2

Nombre: Oscar Ramírez.

Edad: 14.

Preguntas de contexto:

1. Llevo jugando un año.
2. Prefiero los géneros de deportes y de acción.

Preguntas sobre GTA: San Andreas:

1. La sensación es de libertad, ya que el personaje hace lo que uno quiere, puedes recorrer las calles a pie, en carro, moto o bicicleta, entrar a donde quieras, comprar ropa, tener novia, etc. Pienso que se vuelve adictivo, porque el personaje a diferencia de muchos otros juegos tiene mucha más libertad. Aunque eso te permite sacar lo malo del personaje en el sentido de que si quieres atropellar a una anciana solo por gusto, lo puedes hacer, si quieres robar un carro, igual, pero si solo sigues las misiones, pues resulta muy divertido.

2. La principal característica es la libertad absoluta que tiene el personaje y lo extenso del mundo en el que se desenvuelve.

3. Los aspectos tienden a ser más negativos que positivos, ya que el personaje pertenece a una pandilla y las misiones tienden a ser violentas. Casi todo tiene que ver con apoderarse de territorios, matar rivales, robar, se ve prostitución y drogadicción. La verdad no he pensado que pueda traer repercusiones graves en la sociedad. Siempre y cuando no sea más que un juego, es como cuando ves una película, por más violenta que sea no debería condicionarte a volverte violento.

4. Los roles que se pueden desempeñar en el juego son muchos, puedes ser taxista, proxeneta, incluso policía en diferentes sub-misiones que te asignan paralelas a las misiones normales del juego.

5. No me siento identificado con el personaje, ya que es un pandillero que se mueve por los intereses de su banda sin importar las consecuencias de sus delitos.

6. Pues directamente hay elementos como la prostitución, la venta de drogas, el robo y muchas cosas más, el juego es una mezcla de todo esto.

7. No creo que sea un juego que deba dejar de jugarse, ya que tiene muchísimas opciones que uno la verdad no alcanza a descubrir, me refiero a que puedes hacer muchísimas cosas más que las misiones.

8. Creo que no se le debe dar mucha importancia, ya que a pesar de toda la violencia que se muestra en él no deja de ser más que un juego.

9. Recomiendo jugar GTA: San Andreas por ser un juego demasiado entretenido, con múltiples cosas por hacer, porque además de las misiones violentas puedes competir en carreras de carros, motos, puedes asistir a clases de vuelo de conducción, en fin, es muy completo como videojuego

Preguntas de la comunidad:

1. No me considero *gamer*, ya que los videojuegos para mí son un pasatiempo.

2. No es moda, porque te ayuda a construir tu personalidad, incluso hay personas que pueden llegar a amar los videojuegos.

3. Sí, yo por ejemplo no soy *gamer*, pero aun así hago parte de esta comunidad.

4. Sí, asisten desde los más novatos, hasta gente más avanzada. Yo no me pierdo ninguna reunión. A pesar de que para mí los videojuegos son un pasatiempo, me encanta venir, jugar y hablar de videojuegos, sobre todo de GTA San Andreas.

5. Que juegue mucho, casi todo el tiempo, porque la practicidad despierta la astucia y aumenta el nivel de una persona.

6. Su vestimenta. Normalmente, ellos llegan con gorras, accesorios o ropa que tienen estampados de GTA: San Andreas o de la saga en general.

7. El estilo no es igual al de otras. Muchos *gamers* usan ropa con imágenes de videojuegos, pero la verdad es que pocas son las comunidades que tienen estampados de GTA: San Andreas y eso es lo que nos caracteriza.

8. La relación con otros *gamers* que no se han olvidado de GTA: San Andreas y aún lo juegan.

9. Es inexplicable, pero para mí GTA: San Andreas te emociona a pesar de haberlo jugado más de cien veces, desde que empecé a jugarlo me intriga todo lo que permite su plataforma.

10. El *nickname* que uso es “Guerrero420”, simplemente me llama la atención, me parece varonil. En la comunidad me llaman por mi nombre o hay veces me dicen *noob* porque soy el novato del grupo.

11. Son más que todo a través de una plataforma, aunque también está la interacción personal. En cualquiera de las dos se comparten estrategias y experiencias que hemos tenido como jugadores. La que se da a través del videojuego es mejor. Ahora todo es prácticamente virtual y creo que la interacción cara a cara ya no es tan utilizada.

Entrevista 3:

Nombre: Lina Alemán.

Edad: 24.

Preguntas de contexto:

1. Aproximadamente 14 años, cuando estaba en el colegio nos llevaban al aula de informática y ahí mis compañeros y yo jugábamos en los pc

2. Rol de acción o de estrategia.

Preguntas sobre GTA: San Andreas:

1. Siento adrenalina y emoción por superar cada misión. Pienso que quiero golpear a mucha gente, robar los mejores autos y hacer estragos en la ciudad.

2. Es interesante para nosotros los jóvenes, ya que es lo que quisiéramos hacer en la vida real, pero es imposible sin que esto traiga efectos negativos ante las leyes.

3. Los aspectos negativos se centran en que el juego induce demasiado a la violencia, a los alucinógenos y a la vida de pandillas. En cuanto a los positivos, podemos encontrar que relaciona parte de la vida real y esto es interesante, pues nos enseña a analizar lo que nos rodea. Varias veces lo he hecho y en realidad no todo es negativo, como muchos piensan.

4. Mi rol preferido es de maleante.

5. No mucho. Aunque me gusta el rol que asumo con ese personaje en la vida real soy diferente, soy pacífica, honesta y colaboradora.

6. Hay muchos elementos que se relacionan con la realidad. La vida de los barrios de bajo estrato son los que más se ven en el videojuego.

7. No debe dejar de jugarse, porque tiene características que lo hacen único, GTA: San Andreas es un videojuego en el que podemos ser cómo queramos, podemos quebrantar la ley, fumar *weed*, golpear a quien se nos dé la gana.

8. Los niños y jóvenes podemos distraernos y entretenernos sin hacerle daño a nadie.

9. Sí, porque tiene muchos elementos que divierten.

Preguntas de la comunidad:

1. Sí.

2. Claro, es más que moda, porque no es momentáneo. Pienso que es una pasión que incluye algo de cultura.

3. Sí, hay muchos miembros que apenas están iniciando y piensan que es solo un pasatiempo, pero hay otros, como yo, que puedo pasar días y hasta noches enteras jugando.

4. Sí, ellos son apenas jugadores, pero igual se aceptan sin inconvenientes porque les gusta.

5. Un *gamer* se identifica en el jugar, eso es lo que nos forma.

6. La manera de actuar. Hay comportamientos que solo nosotros entendemos, también tenemos señas que nos representan.

7. Los que ya somos *gamers* tenemos una manilla negra que dice GTA: SA en letras verdes, nosotros mismos las hacemos y también tenemos otros accesorios sobre el videojuego.

8. Compartir con otros jugadores, o como yo les digo, con la familia GTA: SA, competir para superar las diferentes misiones y hacer comparaciones con otros videojuegos.

9. Nosotros debatimos de todo un poco, pero nos centramos más en GTA: San Andreas, porque es un videojuego que, a mí parecer, no ha sido superado por otro. Además, básicamente GTA: San Andreas nos ha unido y nos ha ayudado a conocer increíbles personas, amantes también de este videojuego.

10. En la plataforma uso mi apellido, Alemán. Siempre he usado ese *nickname* porque desde los 12 años, cuando empecé a jugar, mis amigos *gamers* me llamaban así. Ahora, en la comunidad eso no ha cambiado.

11. Cara a cara y mediáticas. La primera es muy importante para comprender todo mejor.

Entrevista 4:

Nombre:Natalia Bermúdez.

Edad: 22.

Preguntas de contexto:

1. 13 años.Llegué a jugar GTA: San Andreas porque me llamó la atención las campañas publicitarias que se hacía sobre él.Eran muy llamativas, sobre todo para los niños y jóvenes, y cuando comencé a jugarlo me di cuenta que el videojuego era mejor de lo que yo pensaba, incluso mejor de lo que se mostraba en la publicidad.
2. De acción y deportes.

Preguntas sobre GTA: San Andreas:

1. Siento adrenalina por la velocidad y la violencia. Pienso que muestra cómo es el “bajo mundo” en EE.UU.
2. Porque entretiene y permite hacer muchas cosas que en la realidad no son legalmente correctas. Lo caracterizan su contenido y los elementos que lo relacionan con la realidad.
3. Se basa en la vida real, en ciudades reales, pero con otro nombre y en situaciones reales con algunas modificaciones, esto es positivo porque nos ayuda a comprender el contexto en el que vivimos. Obviamente, también tiene cosas negativas como la violencia que fomenta y otros actos delictivos que se ven en el videojuego. Sí,he pensado que fomenta la violencia, pero como *gamers* podemos hacer que GTA: San Andreas sirva para luchar en contra de los actos que se muestran y entendamos este videojuego como una forma de reconstruir nuestra realidad.
4. Puedo ser lo que desee y realizar múltiples actividades.
5. Sí, porque lo puedo modificar a mi gusto.
6. Sí, un ejemplo claro son las armas, la violencia y el mercado negro.

7. No es anticuado, es un videojuego que cambia constantemente. Si has jugado, por ejemplo, las versiones para cada consola varían, para las más recientes se muestran los gráficos más reales y tiene más códigos y misiones.

8. La importancia que tiene es que debe generar conciencia sobre la realidad y los actos delictivos que nos rodean.

9. Sí, porque tiene muchos elementos que te involucran en una ficción de mundo libre.

Preguntas de la comunidad:

1. Sí, porque me interesa estar al tanto de las nuevas consolas y videojuegos que salen al mercado

2. Los *gamers* no somos moda, somos una cultura que con los avances tecnológicos ha tomado mayor fuerza.

3. Claro, hay personas que toman los videojuegos como un pasatiempo.

4. Sí, son personas que apenas están experimentando, pero que igual se interesan en el tema.

5. Que este la mayor parte del tiempo metido en las plataformas digitales, que investigue y busque conocer todo acerca de las innovaciones de la industria de videojuegos.

6. Las insignias que tienen que ver con GTA: San Andreas y que están estampadas en nuestros accesorios y algunas prendas de vestir son un signo de representación como miembros de esta comunidad *gamer*.

7. Las insignias, pues somos una comunidad enfocada, principalmente, en GTA San Andreas.

8. Hablar sobre los obstáculos, gráficos, misiones y nuevas actualizaciones del videojuego.

9. Es innovador y tiene muchos elementos que otros videojuegos no tienen.

10. El *nickname* que uso es “Líder”, porque pienso que de eso se tratan los videojuegos, de encabezar los resultados. En la comunidad me llaman por mi nombre.

11. La interacción digital es la que más usamos, pero, personalmente, quisiera que la interacción cara a cara sobresaliera más, esto con el fin de romper ciertas barreras virtuales.

Entrevista 5:

Nombre: Daniel Hernández.

Edad: 19.

Preguntas de contexto:

1. Desde el 2005, empecé por un amigo.
2. De aventura y de tipo sandbox.

Preguntas sobre GTA: San Andreas:

1. Me siento emocionado, ya que es muy divertido y me da muchas opciones. Pienso en disparar y conducir autos.
2. Por la variedad de cosas que se pueden hacer y por la cantidad de armas y vehículos que implementa.
3. Como positivos, GTA: San Andreas muestra un gran salto en jugabilidad y gráficos, y como negativos, el nivel de violencia presentado en el videojuego es muy alto. Si he reflexionado, porque se han llegado a ver casos que algunos jugadores se dejan influenciar tanto por el juego que quieren hacer lo mismo en la vida real.
4. Muchos roles, puedes ser desde un piloto de avión, hasta un sicario.

5. Aunque me emociona manipular un personaje como este, no me siento identificado con el personaje por el tipo de acciones que realiza y por el color de piel.

6. Sí, hay varios factores, como la violencia, las drogas, la prostitución y los asesinatos se ven mucho en el contexto en donde vivo.

7. Me parece que está mal que piensen eso, porque, aunque haya salido hace mucho tiempo han salido varios DLC (Downland Content o Contenido de Descarga) para ayudar a mejorar su sonido y gráficos. Desde la comunidad estamos rogando por una remasterización como le han hecho a muchos videojuegos.

8. Que ayuda a mejorar los videojuegos de este tipo, pues por el éxito que ha tenido GTA San Andreas, otras compañías han buscado imitar parte de su contenido.

9. Si lo recomendaría, ya que ha trascendido el modo de jugar.

Preguntas de la comunidad:

1. Sí, llevo muchos años jugando

2. Más que moda es una cultura, ya que ha abierto nuevos horizontes en el modo de ver estos juegos del modo Sandbox.

3. Creo que si hay mucha gente que sin ser *gamer* asiste.

4. Claro, siempre está el *noob* que se quiere unir.

5. Que sea bueno en los juegos y que conozca los trucos de lo que juega.

6. El hecho de haber jugado desde consolas muy viejas y pasado por toda la saga de Grand Theft Auto.

7. El uso de GTA: San Andreas como videojuego principal es lo que nos diferencia de otras comunidades.

8. El conocimiento sobre GTA: San Andreas, sus trucos y novedades.

9. Porque sigue siendo un punto de partida para los demás GTA que han salido y siempre será el origen de diversos elementos digitales y, por tanto, el que todos deberán conocer antes de enfocarse a jugar los demás.

10. Snake y Dairuto, el primero es el nombre del personaje principal del videojuego Metal Gear y el segundo es por mi anime favorito, Naruto.

11. De cara a cara y por medio de la plataforma digital del videojuego. Prefiero esta última, puesto que, soy más de videojuegos para uno y no tengo mucho contacto con los demás.

Entrevista 6:

Nombre: Jairo Cadena.

Edad: 20.

Preguntas de contexto:

1. Desde el 2010, lo jugaba en lugares de alquiler y luego empecé a asistir a estas reuniones.
2. El género que más me gusta son los de acción shooter.

Preguntas sobre GTA: San Andreas:

1. Se siente muy real, porque cuando juegas te metes en GTA: San Andreas. Pienso en lo fácil que es hacer muchas acciones de la vida real como tomar cualquier vehículo, escuchar música y hasta pedir un taxi.

2. La diferencia con otros videojuegos es la posibilidad de jugar libre sin tener que realizar misiones en todo momento. Aunque la gran variedad de misiones que tiene y la jugabilidad que implementa también atrae a los jóvenes.

3. Positivo es que penalizan judicialmente los delitos como en la vida real y lo negativo es que el personaje puede salir de la cárcel con facilidad, solo pagando una fianza sin importar los crímenes que haya cometido. Puedes

asesinar a quien quieras y robarte lo cual puede causar en ti algunos un cambio de comportamiento en la vida real, aunque esto también depende del individuo.

4. Hay muchos, pero los más comunes son justiciero, ladrón y sicario.

5. No mucho, porque no es mi estilo de vida.

6. Sí, la violencia, la drogadicción, la prostitución y la guerra entre pandillas.

7. Ese tipo de videojuegos son los que más están pegando en el mercado, porque las personas prefieren ser libres que tener que seguir una serie de misiones.

8. Creo que en el mundo de los juegos es lo que los jugadores pedíamos la evolución del juego de driver que salió para PS1 que permitía robar autos pero que parecía muy limitado creo que GTA: San Andreas fue la continuación de este con las mejoras que habían sido sugeridas.

9. Sí, pues es un juego entretenido que vale la pena jugarlo y probarlo, ya que ofrece gran variedad de posibilidades.

Preguntas de la comunidad:

1. Sí, me considero *gamer*, pues con el paso del tiempo me he dedicado a los videojuegos y disfruto eso.

2. No cualquiera puede llegar a considerarse *gamer* puro, pues hay muchos que juegan, pero no disfrutan de los juegos con la misma intensidad que lo hace un *gamer* como yo, o no todos los que juegan le dedican gran parte de su tiempo a estar frente a una pantalla de TV, de computador, de Tablet o de celular.

3. Creo que en la mayoría de comunidades *gamer* siempre se pueden encontrar novatos o, simplemente, jugadores.

4. Siempre van asistir personas que, aunque gusten de este mundo fascinante no van a tener la misma dedicación y entrega, solo van a querer compartir sus experiencias en algunos videojuegos y aprender más sobre estos o conocer otros.

5. Lo define la dedicación a los videojuegos y la cantidad de videojuegos que finalice.
6. El conocimiento sobre los juegos, el gusto y la pasión que se muestra al hablar sobre ellos.
7. GTA: San Andreas es lo que nos diferencia.
8. Compartir trucos y estilos de juego, así como tácticas para pasar diferentes tipos de misiones.
9. Porque es un juego que ha sido pilar para muchos otros como en algún momento lo fue Mario Bros lo fue y lo sigue siendo para muchos otros.
10. Antes utilizaba Blaster o Blastermaster pero me di cuenta de que hay mucha gente que lo utiliza y decidí cambiarlo por Tresmilagros o Frailemon para ser más exclusivo. Los escogí porque hacen referencia a la santidad, además, en la comunidad me conocen como “el santo”, por mi apariencia de inocencia.
11. Cara a cara y mediática. Prefiero la segunda porque siempre me han fascinado los medios de comunicación y las nuevas tecnologías.

Entrevista 7:

Nombre: Mario Contreras.

Edad: 23.

Preguntas de contexto:

1. Desde que salió, 13 años. Empecé con GTA: Vice City y cuando salió GTA: San Andreas lo empecé a jugar de inmediato.
2. De acción y aventuras.

Preguntas sobre GTA: San Andreas:

1. Es un juego que da mucha adrenalina al jugarlo. Pienso en golpear y matar.
2. Se torna atractivo por el entorno del videojuego, ya que mezcla muchas facetas y es eso lo que lo caracteriza frente de otros.
3. Positivos muchos en cuanto alacautela que se debe tener para meterse en malas cosas y moverse ágilmente para no ser atrapado por la policía. Creo que son muy pocos los negativos, ya que, apesar de ser un juego de acción y mafia, enseña que los peligros que tiene esta vida. No creo que tenga repercusiones tan fuertes.
4. Dentro de los roles del juego desempeño muchos, pero mi favorito es el de conductor, porque me encantan los autos y la velocidad.
5. No.
6. GTA: San Andreas representa la realidad social que vivimos en un país como Colombia.
7. No debe dejar de jugarse, porque es bueno para el aprender de la sociedad de hoy en día y de cómo se relaciona con elementos ficticios como los de GTA San Andreas.
8. Es muy importante, ya que se ha mantenido durante muchos años y porque cada año puede llegar a innovar.
9. Sí, por sus gráficas y su contenido en general.

Preguntas de la comunidad:

1. Sí.
2. Sí, va más allá de ser una moda, ya que juego desde muy pequeño y he jugado las diferentes facetas de GTA: San Andreas y de otros videojuegos en muchas consolas.
3. Sí, no solo en esta, en muchas comunidades hay personas que apenas están iniciando como jugadores o que no sienten tanta pasión por los videojuegos.
4. Sí.

5. Para que una persona se considere *gamer* debe sentir los videojuegos.

6. Los elementos son simples, solo debes contar con una videoconsola y claro, usar algún accesorio que te identifique como parte de esta comunidad.

7. La mayor diferencia es el tipo de videojuego, nosotros nos enfocamos en la saga GTA, sobretodo en San Andreas.

8. Saber más del videojuego y compartir trucos del mismo con el objetivo de pasar el juego al 100%.

9. Porque sentimos que aún quedan varias cosas por descubrir del videojuego, además, cada día se aprende algo nuevo. En cada reunión, siempre hay alguien que ha notado algo que los otros no y lo comparte con emoción.

10. Es Mario, el mismo que uso en la plataforma y en la comunidad, por el personaje de Mario Bros.

11. Hay dos, la que se da con el videojuego y la que se da con los otros gamers. Yo prefiero la segunda, porque así se aprende mucho más.

Entrevista 8:

Nombre: Laura Contreras.

Edad: 16.

Preguntas de contexto:

1. Desde que salió, hace 6 años. Llegué a él por mi hermano mayor, él también es *gamer* y ama GTA: San Andreas.

2. RPG de acción y aventura.

Preguntas sobre GTA: San Andreas:

1. Que tengo libertad para hacer cosas que en la vida real no se puede hacer.

2. La violencia y la cantidad de roles que maneja, aunque en su mayoría son malos. Además, trae demasiadas misiones y tiene la facilidad de desplazarse en el mapa y hacer de todo un poco.

3. Aspectos positivos que se puede descargar la violencia del día a día y negativo que se puede tornar adictivo. No reflexiono, solo juego.

4. El rol de jefe en el mapa.

5. No me siento identificado, pero me gusta el juego.

6. Si claro, aunque no me identifico con el rol de pandillero del personaje, pienso que hay otras cosas con las que me identifico, como lo son los automóviles.

7. El videojuego todavía tiene vigencia y la saga completa también.

8. Más que en la sociedad, la importancia la veo en la industria de los videojuegos, pues GTA: San Andreas implementó elementos digitales que fueron la base de otros.

9. Si lo recomiendo por las gráficas y el modo de juego.

Preguntas de la comunidad:

1. Sí.

2. Va más allá de ser una moda, porque es un estilo de vida que he adquirido desde la niñez hasta la fecha. Además, con el pasar de los años se ha vuelto algo muy propio y lo he adaptado a mi contexto.

3. Sí, hay personas que les gusta estar actualizado en cuanto a estrenos de las nuevas tendencias de videojuegos y de tomarse el tiempo para disfrutar los juegos, pero aun así dicen que no son *gamers*.

4. Sí.

5. La pasión por los videojuegos hace a un *gamer*. Un *gamer* va más allá del mismo juego y siempre está buscando fortalecer sus habilidades.

6. El conocimiento e interés que tienen por GTA San Andreas.

7. Por el tipo de videojuego que preferimos.

8. Discutir lo mejor de GTA: San Andreas y hablar sobre tácticas que ayudarán a superar ciertas misiones.
9. Porque sigue siendo único en cuanto a mundo abierto.
10. Jokerang es mi *nickname*, porque me gusta mucho el guazón. No tengo apodo en la comunidad.
11. Interacción cara a cara y en el videojuego. Prefiero la primera.